

遊戲誌動感VCD
突襲！中文版PlayStation遊戲現身？！
Game Players magazine
遊戲誌
138
2000.10.20
新GAME推介
SONIC ADVENTURE 2
隨書附送
ETERNAL ARCADIA空賊導航書
第一冊
CARD CAPTOR SAKURA~
友技小學校大運動會 巨型海報
徹底攻略
RING OF RED
CAPCOM VS SNK
KAMURA神來
DRAGON QUEST VII
ELDORADO GATE
KANON
SD GUNDAM GGENERATION-F
不能忽視的空賊物語
ETERNAL ARCADIA
エターナル アルカディア
售價港幣35元正
4 895011 311384
©SEGA／OVERWORKS 2000



HYPER PC PLAYER Vol.69
一書兩冊 送 CD-Rom
一書兩冊送CD-ROM
HK$20
21 October 2000
Vol.69
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
最強攻略攻陷全城
Baldur Gate's II : Shadow of Amn
新天使帝國
Empire of the Angel 新天使帝國
Metal Gear Solid
Crimson Skies
Domo小組 2000年鉅獻
率先介紹
軒轅劍參外傳
天之痕
Another RPG Legend
Wizard and Warriors介紹

遊戲誌誠徵新血加入

我自問打機叻過人，又擁有你哋講嘅條件，唔通就咁就要成為《遊戲誌》編輯

1）見習編輯

無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳

2）攻略編輯

具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

現在又要招收新血，假如你……

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

編輯揭示板

百感交集的MS話——

◆近日、心情極度不佳，越來越覺得自己很不知所謂…
◆現在終於看見「那東西」的力量，實在太可怕…
◆神啊！到底…你愛不愛我們？(取材自《天禁》)
◆不知你對被監視有甚麼啟發？
◆原來人是可以變得很快…
◆真相是十分殘酷的…是真…
◆連哥哥的生日都忘了…

隨風・風人瘋語

◆ 點解今期既時間過得咁快？好似剛剛才書頭，就已經變成稿尾了…
◆ 天氣開始轉涼，令到不少人成了隨風的「媽咪」，成日叫隨風著多件衫
◆ 最近隨風在公司終於上到網，令隨風貪玩了不少
◆ 當被人發現了一些不應被發現的事，感覺很奇妙；當發現了一些不想發現的事，感覺更奇妙…
◆ 雖然每次都同自己講要戴眼識人，但卻又每次都有被「出賣」的感覺，到底是否隨風的危險意識太低，太容易相信別人？還是應該從此不再信任別人？
◆ 心中實在百感交集，不是不「愛」，而是變成陌生的「愛」實在很難受，每次想到都非常傷心，不知該如何表達感情，只能戴起冷漠的面具。
◆ KANON其實是一隻好GAME，個故事實在很正，很久沒試過玩GAME玩至有想哭的感覺…
◆ 突然間發覺，「世界和平」根本沒可能發生，即使國與國能和平共處，但人與人之間的「戰火」卻連連不斷，無奈@@
◆ 有意見可來信啊！kase_gpm@hotmail.com

高估自己的SAKURA KI

◇ 最近覺得自己的觀察力和判決力很差，很多時也高估自己，越來越不相信自己的眼。
◇ 本月和上月一樣，仍然沒法好好控制自己的財政，未能脫離赤貧階級。
◇ 最近發覺原來自己沒有想像中那樣瀟灑，看來要多點心靈上的鍛鍊。
◇ 家中的腐海情況已經十分嚴重，到了隨時倒塌的情況。
◇ 超過50小時才睡2小時，就算心中有很多話想講，已經不能再講。

IKI話：「點解你咁好火？」

◆一切也都準備就緒，現在就只差時機成熟而己。
◆原來對一件事件(物)徹底失望時，那份感覺‥‥
◆愈來愈發覺學校也不過一所避難所‥‥
◆認清口中所謂「老師」的真面目後，才驚覺這位阿伯也不過是一名XX‥‥
◆阿「紅老屍」，你聽過「養不教，父之過，教不嚴，師之惰。」嗎？
◆對於在下而言，返學原來已成了奢侈品‥‥
◆阿叔(伯)，都幾十歲人啦！仲咁好火？小心中X啊‥‥
◆真期待這位「人」兄(←注意不是「仁」，因他與這「仁」字絕不相配，我更懷疑他還可算是人嗎？)可看到這編者話‥‥

忙於儲LV的咸旦仔

◆網三非常好玩，不過為了儲《神力》就花了很多時間呀！
◆天天都在打機而荒廢了許多工作的時間呀！
◆家中可愛的小狗不知因何故變得非常孤癖，真令人擔心呢！
◆曾田正人真是一個非常出色的漫畫家呀！他的新作更是令人感動呢！
◆24小時實在不夠用呀！真想一天有48小時呢！

很忙，但仍有時間看演唱會的小璘——

☆很久也沒有試過持續一個星期也是0800起床了…(雖然對於很多人來說這是經常做的事…)
☆雖然明知今期會很忙，不過還是去了看Ricky Martin的演唱會…
☆受到媽媽的影響，小璘也有點喜歡Ricky Martin……的歌了
☆不知道如果在這裡登了Ricky Martin的照片，媽媽會否將這頁編者話剪了出來呢？(笑)
☆某次在小璘與姐姐行街時，竟然為了看一位樣子有99%與石川英郎的樣子相似的人，而故意繞路和躲在一旁偷看……真不要得(>_<)

AINHO之事件薄

☆ 某天晚上，突然有一位很久(約四個月左右)已沒有聯絡的同學致電筆者詢問MTR全寫如何。聽到後第一回答，就是這句：「這麼深奧，我不知道啊！」....。話說回來，雖然乘搭MTR無數多次，但只知中文名叫地下鐵路，真是不知MTR的全寫，不知各位知道嗎？或是我的知識不高呢？
☆ 近來熱愛吃即食紫菜，其味道真是頂呱呱，而且又有益，可謂「一日一紫菜，病痛遠離我」。
☆ 天氣開始轉涼了，一陣涼涼的風吹過，感覺認真舒服。
☆ 10月13日，正是黑色星期五，對於筆者而言真有點不好，令一份稿件拖延不少時間才能夠成功交出。其之一找不到需要SCAN圖的書，其次就是交稿必需的紙條無故用完，又要尋找一段時間....。
☆ DC版LOVE HINA限定版好大盒啊！若果買了回家真不知如何放置這件東西，所以決定將這意念打消。
☆ 終於成功購入TOKIMEKI 2~Dancing Summer Vacation，開心開心！
☆ 到了截稿日，手頭上的工作仍然未能完成，由開心變成不開心了。
☆ 若果讀者遇上有關電視遊戲的疑難，不妨留下MESSAGE到Ainho@I-cable.com或ICQ NO.54866683，筆者會盡力為大家解答的。
☆ 預言>命不久危...

MARKS眼前車來車往

雖然今期筆者接過什麼賽車遊戲，但試過《Moto GP》後立刻燃燒起玩《SEGA RALLY 2》那份認真的感覺，亦令一直不懂得駕駛電單車的筆者開始熱習起來，對於那充滿熱氣流的REPLAY實在不得不叫好。另一方面，一直覺得令筆者失望的《GT 3》最近的遊戲圖片實在使筆者大為驚訝，每張都彷如以真車拍攝般真實。

發閈口夢的時雨話：

◆ motoGP好正……
◆ ……《大戰役》…好正……
◆ BAL…D…反射…「里」…好正……
◆ AvantGO…好…正…
◆ ……唔……阿……都好……正……唔…
(←精神錯亂中)

心語

◆我最喜愛的SNK角色——YAMAZAKI
久違了啊！YAMAZAKI！真的很久沒有見面，自從《KOF 98》一別之後便是兩個年頭，很是掛念。現在《CAPCOM VS SNK》上能夠再遇上了你實在太好了！
◆以上這句說話早在數星期前已經寫畢，不過上一期也沒有刊出來，皆因我早前因發燒及肚痛入了威爾斯親王醫院。
◆有樣o野幾好笑，我話比一個女仔聽我去o左威爾斯，佢竟然問我：「你有冇見倒傑斯呀？」我答佢：「有！佢仲幫我打針o黍！」若然佢有心玩o野咁同我講，咁我都冇聲出；但係佢同我講佢真係以為我去o左英倫三島中o既威爾斯，呢o下先好笑......
◆基於健康理由小弟已作請辭於下個月離開GamePlayers o既大家庭，有緣o既我o地會再見。
◆近日有睇「世紀大戰」。世間上冇乜幾個創作人有韋家輝咁o既心智玩Ｄo野係咁激，只有佢先夠膽玩神、玩佛、玩三國志。其實當年「大時代」可以話多少都有影響我o既愛情觀、性格同價值觀，不過時移世易我都改變o左好多咯......曾幾何時，我都幾鐘意周慧敏o架...
而家o既徐靜蕾都幾好oㄚ，幾吳倩蓮呀~
◆o係屋企休養期間睇返隻買o左幾個月都未睇o既vcd「細路祥」，戲入面o既內容比我感覺好舒服，睇完之後我心境多添o左一份有生氣o既童真，人都變得純真o左。

悠然東方一片紅

◆ MAGIC的新SET……看來我決鬥的時候來了！
◆ 發覺人不可以貌相，原來面相不是反映人年齡的基準。
◆ 現在家中的公仔很多呢~真好！
◆ 新一派
◆ 東方不敗
◆ 石破天驚
◆ 全新招式
◆ 看招！血染東方一片紅！

心情大好之悟空雙週話

◆上星期的「重陽船河遊」不錯，一個字、「正！」
◆換了新電話，與手提電腦成一配，兩個字、「好正！」
◆聽完多個笑話，令自己非常開心，三個字、「好鬼正！」
◆每個人都會有一個分數，不過這分數不是自己定而是由他人定的，那自己的分數……
◆ 要做的事非常多，要剪髮(或電)、染髮、購買秋冬衣物，很忙！
◆ 女友下星期要到北京工作，在此祝她一路順風(小心點)。
◆這星期發生很多令筆者極度高興的事，這星期的總結是：「好鬼死正！」





VOL.138

隨書附送攻略別冊+海報+
遊戲誌動感VCD

ETERNAL ARCADIA空賊導航書 第一冊

CARD CAPTOR SAKURA~友枝小學校大運動會 巨型海報

目錄

2000年10月21日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

近日、可能是翻版造勢，令到一些原裝遊戲價位十分不穩定，就如近期的《LOVE HINA》、《ETERNAL ARCADIA》等等，真的又要辛苦一班玩原裝的玩家了！不過看回市場，近來DC的形勢較好，PS似乎欠缺一點力，但當望向今年的12月，PS卻有點起色，究竟今年會鹿死誰手？（MS）

次回預告

DQ VII秘密全公開！

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榔福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888


比賽規則：
參賽者每人將各有5分鐘時間進行遊戲，當限時結束後，將以當時之得分「VITAL CREDIT」分數計算各人之成績，最高得分之8人將可參加11月19日假奧海城舉行之決賽，爭取最高榮譽。
*比賽時必須出示由CAPCOM出版之「DINO CRISIS 2完全攻略本」
*比賽將以NORMAL難易度進行
*是次比賽不能使用有無限子彈之特殊SAVE
*參賽人仕必須年滿16歲或以上
*比賽途中玩者可自由購買武器、補充子彈或購買道具
*如參加人數超過預期之名額，將以抽籤形式決定，被抽中之參加者將有電話通知
緊急召集全港恐龍獵人
DINO CRISIS 2 獵龍者大賽本月底舉行！
由GAMEPLAYERS.COM.HK與CAPCOM合辦之「DINO CRISIS 2獵龍者大賽」，將於10月28日舉行，優勝者可獲豐富之獎金及獎品，冠、亞、季軍分別可獲現金獎$2000、$1000及$500，冠軍更可獲贈由DINO CRISIS 2監製「小林裕幸」親筆簽名之體驗版遊戲碟一隻，極具珍藏價值，各路高手萬勿錯過！
參加辦法
1.將姓名、年齡、身份證號碼及聯絡電話寫好，FAX到 22859889 報名
2.填妥GAMEPLAYERS或GAMEPLUS刊登之報名表格，寄 灣仔皇后大道東加怡保險中心40樓gameplayers.com.hk，信封面註明「參加DINO CRISIS 2比賽」
3.將姓名、年齡、身份證號碼及聯絡電話 e-mail 到 jjwong@gameplayers.com.hk，標題請註明「參加DINO CRISIS 2比賽」
初賽日期：10月28日
地點：灣仔皇后大道東加怡保險中心40樓
gameplayers.com.hk
時間：3:00~5:30
姓名
年齡
身份證號碼
聯絡電話
(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
gamePlayers.com.hk

當天空罡變得嘈吵的時侯…
青之空賊就會在你面前出現…



GPM News Network

TEXT BY SAKURA KI
鳴謝：GAMEPLAYERS.COM



SQUARE為X-BOX開發遊戲軟件?!

近日在一些日本網頁看到一宗頗震撼的傳言，日本著名遊戲開發商SQUARE在本月下旬，將會正式向外公佈為X-BOX開發遊戲軟件。雖然有關SQUARE為X-BOX開發遊戲的傳言並不新鮮，不過確實地指出時間和行動的卻十分少有。如果傳聞是真的話，習慣只奉一主的SQUARE，會否就此脫離PS2的行列？又或者一改過去習慣，為不同的平台開發遊戲？不過筆者覺得前者的機會比較少，最少在一至二年內也不會如此。傳聞是真是假很快便會揭曉。(SAKURA KI)



遊戲廣告新媒體



自從DQ7利用巴士在東京街頭上宣傳後，竟有意想不到的效果，於是其他的遊戲廠商便利用巴士來作宣傳。不過並不是好像DQ7那樣，擺放一架獨一無二的巴士，而是利用整條的巴士線上行走的巴士，全都塗裝成色彩繽紛廣告巴士。好像《ARUZE王國》和《風來之思寧2》等，都用了這個新的廣告媒體。如果出來的效果理想的話，相信到時會有更多的開發廠商使用，說不定到時整個東京街上，都充斥著這些塗裝了遊戲廣告的巴士。(SAKURA KI)



歐洲DC大優惠

SEGA OF EUROPE在10月13日於自己官方網頁上，公佈了在10月30日開始，有DC和DVD機套餐售賣，而售價只需299.99英鎊，約港幣三千五百元左右。這次SEGA和ENCORE公司首次合作，套餐除了有DC主機和DVD機之外，還有《CHU CHU ROCKET》和DVD優惠卷附送，可以說是非常超值。歐洲世嘉希望可以利用這個計畫，令DC在歐洲市場提升銷售量，同時配合聖誕這個節日的商機，並且和快將推出的PS2對抗。(SAKURA KI)



日本DVD漸漸取代VHS

VHS在日本是很受歡迎影像媒體，但自從PS2在日本推出之後，情況便有所改變。 日本影像軟件協會在10月4日，根據8月所發售的DVD和VHS軟件作出比較。結果發現DVD(291萬5000)售出的數量首次超過VHS(256萬4000)，比較昨年同期獲得279.7%的激增。不過協會表示PS2只是在3月發售，到8月便能令到DVD軟件激增到這個程度，這証明日本人覺得PS2並不只是部遊戲機，還把它當成一DVD播放器。(SAKURA KI)



PANASONIC也要在手提機上湊熱鬧

在CEATEC通訊資訊展上，有一部新的手提遊戲機推出。雖然暫是仍未知道其機能，不過開發商卻是著名的PANASONIC。遊戲機的最大賣點，是最新的BLUE TOOTH系統。這是應用在無線電通訊的最新系統，而將來的第三代無線電話亦會使用到這新系統。PANASONIC的手提遊戲機，將會可以對應多人同時進行的遊戲，而且還可以作通訊和交換資料。雖然現時仍未公佈有關的遊戲軟件，不過如果可以作長距離的通訊的話，這部主機仍會有很大的市場需求。(SAKURA KI)

日 GBC版DRAGON QUEST III發售日決定

日本國民級遊戲《DRAGON QUEST》，其GBC版的最新作《DRAGON QUEST III》發售日決定是今年的12月8日。至於遊戲內容還未有太多的資料公佈，不過知道會追加一個叫怪物小金幣的收集模式。當玩者和怪物戰鬥的時候，有機會收集到這些怪物小金幣。怪物小金幣的總數超過150種以上，玩者可以利用對戰線和朋友進行交換。另外，有些日本的遊戲網頁揣測，安排這個發售日是要搶先WONDER SWAN的《FINAL FANTASY》早出街。不過《DQ》和《FF》同樣是RPG遊戲的金漆招牌，發售日竟然相距這麼近，相信到是必定有一番惡鬥。(SAKURA KI)







日 KONAMI棒球名作GBA登場



日本人喜歡棒球就眾所週知，同樣日本人亦非常喜歡玩棒球遊戲。不過說到棒球遊戲的長青樹，很多人亦會想起《POWERFUL職業棒球》。KONAMI宣佈手提版《POWERFUL POCKET 3》(暫稱)，將會在GBA上推出。遊戲除了可以正常對戰之外，還會有出色的SUCCESS MODE。另外各位讀者最關心的，相信是遊戲的畫面。雖然現在沒有太多關於遊戲的照片公開，不過根據廠商公佈的消息，遊戲的表現可以媲美N64版。(SAKURA KI)

歐 歐洲世嘉銷售量達目標

10月14日正是DC在歐洲發售一週年，因此SEGA OF EUROPE開了個記者招待會，世嘉歐洲分公司的社長JF CECILLON亦有出席演講。他說雖然DC在歐洲市場受到很多不利傳聞影響，不過仍然能夠達成預定的銷售量。不過公司並沒有對市場放鬆下來，相反要在一眾敵手未推出之前取得更多市場佔有率。就這個問題世嘉早已定下一些策略，首先針對PS2在發售時缺貨的問題，SEGA會準備充足的貨量，由主機到遊戲軟件什至周邊器，DC都不會出現缺貨的情形。第二，為了避免客戶因為PS2能播放DVD而購買PS2，SEGA已經預備了DVD機加DC主機的套裝。利用這個聖誕的商機，增加DC在歐洲市場的銷售量(SAKURA KI)



莎木2消失了?!

如果各位有留意本刊或遊戲界新聞的話，應該知道《莎木》的重要開發監督剛安啟司離開了世嘉這件事。當時業界對於此事引起了不少的揣測，有的說《莎木2》將會胎死腹中，又有的說《莎木2》會無限延期等。不過近日瀏覽SEGA的官方網頁時，會發現一樣奇怪的情況。就是在發售日時間表之上，竟然沒有了《莎木2》這個遊戲的名字。此舉更令人相信《莎木2》的開發工作，遇上了前所未有的重大障礙，。雖然SEGA對於此事卻不聞不問，但相信各位遊戲迷想看到的，是可以玩到一個高質數的遊戲，而希望一個高質數的遊戲從世上消失。(SAKURA KI)

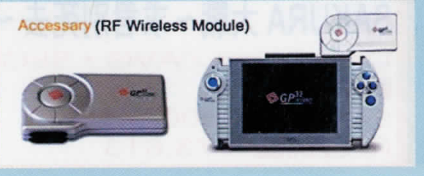
日 SEGA新一代電子寵物

自從SONY推出了全球獨有的電子玩具狗AIBO後，各大廠商立即作出反應，紛紛推出自己廠商獨有的電子玩具產品。其中SEGA的POO-CHI憑著相宜的價格，不俗的機能和可愛的外型設計。令到POO-CHI的銷售量能夠達到850萬，有如此驕人的成積，SEGA怎能放棄推出新款POO-CHI。現在暫稱為「SUPER POO-CHI」的新電子狗，和前作比較多了聲音辨別指令的感應器，能夠向牠作出五種簡單的指令。另外，根據廠商公佈的資料顯示，牠今次能夠飼養成為忠心、懶惰和愛表演的性格，大大增強產品的AI(人功智能)。最後，SUPER POO-CHI的定價仍然未有決定，不過肯定的並不會太昂貴，大約是SONY的AIBO的30分之1右左。發售日在11月3日，如果喜歡POO-CHI或者電子寵物的朋友要留意了。(SAKURA KI)

日 DC推出廉價版遊戲軟件

如果大家經常留意遊戲發售時間表的話，相信也會見過一些曾經出過的遊戲，常以廉價版遊戲的身份再次推出市場。這是在PS經常會出現的情況，但是DC卻只有《Sonic Adventure》曾經推出過廉價版。為了要應付即將來臨的聖誕商機，於是SEGA便決定再次推出一些舊作的廉價版。現在只知道有五款遊戲會推出廉價版，包括了《SPACE CHANNEL 5》、《NFL 2000》、《Aero Dancing F》、《Cool Boarder Burnnnnn》和《THE KING OF FIGTHERS 99》。價錢方面現在仍未有決定，不過估計大約2400日圓左右。不過如果到時廉價版遊戲的種類能增加的話，對於還未曾購買DC的玩家來說是個好消息。(SAKURA KI)

韓 韓國廠商挑戰GBA



自從GBA正式公佈以來，除了引起業界人仕注意之外，還吸引不少新的挑戰者出現。繼BANDAI的WONDER SWAN COLOR之後，在東京GAME SHOW亦有新的手提遊戲機亮相，產品的代號是GP32。這部由韓國的生產商Game Park所開發的手提遊戲機，其機能規格一點也不比GBA輸蝕。除了CPU和GBA一樣使用32BIT的中央處理器之外，其他的機能絕對不比其他手提機遜色。根據Game Park的表示，GP32遊戲以外的功能有很多，包括了可以上網觀看動畫、聽MP3和連接電腦存取資料等。除此之外，由於GP32的通訊系統是採用Radio Frequency的關係，因此GP32的用戶可以利用無線通訊或連線對戰。另外，因為廠商正在研究使用TFT-LCD格式的螢光幕，所以GP32有可能做到收看電視節目。GP32最初的市場目標是日本、美國和韓國，致於價格方面將會全球統一，大約150元美金左右。最後，由於GP32是韓國製造的產品，因此暫時沒有太多遊戲開發商支持，這一點成為GP32的最大缺點。(SAKURA KI)



中央處理器	32bit RISC
螢幕大小	3。8 INCH
最多的顯示顏色	76800色
Frame Rate(遊戲進行)	每秒20~25格
音效	16Bit PCM SOUND，4 CHANNEL MIXING
RAM	8MB
ROM	8MB
尺寸	157(H)x71(W)x28(D)mm
重量	158g
備考	可播放MP3、上網和使用無線電通訊

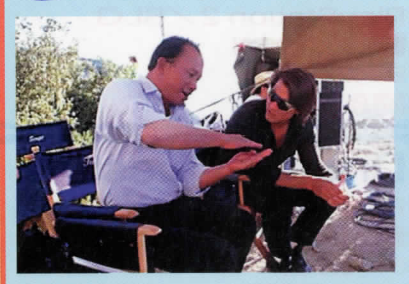
日 PS2的專用眼罩型顯示器



由於PS2漸漸地站穩陣腳，因此相關的專用周邊器亦不繼推出，筆者在這裡為大家介紹的周邊器，是由OLYMPUS公司製造的Face Mount Display「EYE-TREK FMD-20P」。配備方面只有顯示器和接駁到PS2的CABLE，因為顯示器的電源是從接駁PS2的USB介面取得，所以並不需要配備什何火牛等東西，令到接駁的方便了不少。另外，這顯示器是採用比SUPER VHS更高的視像信號COMPONENT(Y Cb Cr)，當用戶使用PS2來打機或看DVD的時候，能夠得到最佳的影視效果。EYE-TREK FMD-20P的發售日期是11月18日，售價只是50000日圓，是一個很吸引的價錢。不過未知香港有沒有行貨出現，也不知水貨會被炒至多少錢。(SAKURA KI)



港 吳宇森創辨電視遊戲製作公司



電影導演吳宇深與電影監製張家振(《安娜與國王》、《再戰邊緣》)，聯同遊戲軟件開發商Digital Dream Studios，Raiobow Stuios籌組了一間名為「Digital Rim」的遊戲軟件公司，新公司將會參與為Xbox及PS2等次世代電視遊戲機開發遊戲。雖然現時仍未知道新公司成立後的第一炮將會是什麼遊戲，但有報導指現時有關的開發已經進行得如火如荼。事實上，電視遊戲機發展至今已經非常成熟，創作人在平台上可以發揮的空間亦非常廣寬，電影界人士參與電視遊戲製作意味著未來的遊戲將會有更加精彩的視覺效果和更重的電影原素，相信這亦是遊戲迷所期待的。(GAMEPLAYERS.COM寒武紀)

日 SONY開發5倍容量DVD供PS3使用?

SONY除了是遊戲機PS、PS2的開發廠商外，在其他高科技製品上一向亦有著很高水準，而以DVD為遊戲機媒體，更是由這間廠商所創；最近他們又再開發新一代的DVD，容量比現有的DVD大5倍。這種擁有22。5GB超大容量的下一代DVD，名字暫定為「DVR BLUE」，其試作品最近就由SONY開發成功，由於擁有DVD的約5倍容量，可視為是一種全新的規格，現時PIONEER公司已表明會支持這種新格式，相信很有可能會引起新一輪在儲存系統上的競爭。DVR BLUE簡單來說，是利用和DVD同樣的12CM碟，以FC方式記錄、讀取資料的技術，不過在光源上會使用波長為405Nanometer的藍色雷射光，而與記錄層之間的距離則規定為0.1Millimeter。雖然SONY對於這種新技術的用途暫時仍未有特別的計劃，但就如他們將DVD技術引入PS2一樣，相信他們很有可能會將這種DVR發展為未來PS3所使用的規格，以圖加速該規格的普及與低價化。(GAMEPLAYERS.COM J.J)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1


Eternal Arcadia
Dreamcast／RPG
■SEGA
10月5日
6800日圓

2


SILENT SCOOP
Dreamcast／STG
■KONAMI
10月12日
開啟價格

3


RING OF RED
PlayStation 2／SLG
■KONAMI
9月21日
開啟價格

4


Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日
5800日圓

5


LOVE HINA~突然之ENGAGE HAPPENING
Dreamcast／TAB
■SEGA
9月28日
5800日圓

GPM日本銷售榜

1


Dragon Quest VII
PlayStation／RPG
■ENIX
8月26日 5800日圓
兩週銷量：148,269

2


不思議迷宮系列 未來之思寧2~鬼襲來！思寧城！~
Nintendo 64／RPG
■CHUNSOFT
9月27日 6800日圓
兩週銷量：117,782

3


DEAD OR ALIVE 2
Dreamcast／FIG
■TECMO
9月28日 6800日圓
兩週銷量：99,054

4


SAKURA大戰~求君別死去~
Dreamcast／AVG・SLG
■CAPCOM
9月21日 5800日圓
兩週銷量：73,613

5


DINO CRISIS 2
PlayStation／ACT
■CAPCOM
9月13日 5800日圓
兩週銷量：54,246

香港讀者投票榜






1 2 3

1st	(PS)World Soccer實況Winning Eleven 2000(KONAMI)	143票
2nd	(DC)Eternal Arcadia(SEGA)	89票
3rd	(PS2)RING OF RED(KONAMI)	75票
4th	(DC)SILENT SCOOP(KONAMI)	59票
5th	(PS2)Moto GP(NAMCO)	58票

日本讀者投票榜






1 2 3

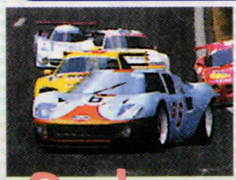
1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	26652票
2nd	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	14087票
3rd	(PS)Dragon Quest VII~伊甸之戰士們(ENIX)	12821票
4th	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	12566票
5th	(PS)FINAL FANTASY VII(SQUARE)	8525票

※累積形式

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」10/20增刊~10/27號

香港期待榜

1st 上次第1位



GRAN TURISMO 3

PlayStation 2
SCE
RAC
預定今冬發售
價格未定
158票

2nd 上次第2位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
預定2000年秋發售
價格未定
97票

3rd 上次第3位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月30日
價格未定
73票

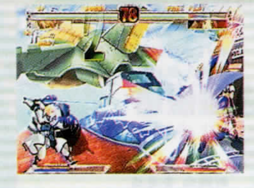
4th 上次第5位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
預定11月發售
價格未定
54票

5th —



GUILTY GEAR X

Dreamcast
SAMMY
FIG
12月12日
5800日圓
51票

日本期待榜

1st 上次第1位



FINAL FANTASY X

PlayStation 2
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
2698票

2nd 上次第2位



FINAL FANTASY

WonderSwan
SQUARE
RPG
預定12月9日
4800日圓
2141票

3rd 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
2046票

4th 上次第4位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
2001年1月25日
價格未定
1956票

5th 上次第5位



TALES OF ETERNIA

PlayStation
NAMCO
RPG
預定11月30日
6800日圓
1749票

雙週推介



NAPPLE TALE~Arisia in daydream~

Dreamcast／ARPG
■SEGA
10月19日
5800日圓

今期獎品

幻想水滸傳II Arts Work Books ... 1名
東映動畫機械人Figure 1名

136期得獎名單

Namco Jogcon Joystick 1名
Chan Wan Kit K596XXX(9)

FINAL FANTASY VIII人物FIGURE ... 1名
Lam Ka Ki Z860XXX(1)

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：10月27日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________ 聯絡電話：________

地址：________________________________

____

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 11 月 3 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS 主機優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 220 購買 Wonder Swan 主機

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

有買趁手！《拳皇 2000》
憑券到本店預訂 Neo Geo《拳皇 2000》匣帶可獲贈 Neo Geo CD 乙隻（數量有限）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 279 購買 Wonder Swan 遊戲《超級機械人大戰COMPACT 2：第二部》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《ENTERNAL ACADIA》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 580 購買 DC 遊戲《ENTERNAL ACADIA》(限定版)

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA線 $ 50 PANTHER VGA BOX $ 65 FIGHTING STICK $ 120

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《LOVE HINA》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 750 購買 DC 遊戲《LOVE HINA》(限定版) 或 $ 300 購買《LOVE HINA》(普通版)

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

奧運熱潮優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 99 購買 DC 奧運遊戲《Virtua Athlete 2K》或 $ 150 購買遊戲《COOL BOARDER BURRRN》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《CAPCOM VS SNK》或《SILENT SCOPE》優惠套餐
憑券到本店購買 DC 遊戲《CAPCOM VS SNK》或《SILENT SCOPE》均可獲省 $ 10 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 名作優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》或 $ 290 購買《基力之野望》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

N64 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 1000 購買 N64 主機＋遊戲《Mario Tennis》／《Mario Story》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲詳省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 25 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS 2 主機優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 3050 購買 PS 2 主機套餐＋色差線／火牛

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

修理遊戲主機都有優惠？
凡於本店修理任何遊戲主機（如 DC）均可獲 9 折優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS 遊戲預訂優惠
憑券到本店預訂 PS 遊戲《北斗之拳》可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

GameBoy 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 510 購買 Game Boy Color 主機套餐（主機＋機套＋火牛＋手繩＋燈＋電池＋對戰 CABLE）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《CAPCOM VS SNK》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 540 購買 ASCII 手掣＋遊戲《CAPCOM VS SNK》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

買 PS 著數多
憑券到本店購買各款 PS 鉅作（如《FF IX》、《DQ VII》）即可獲贈 POS GUIDE BOOK （送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《VAMPIRE》遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 650 購買 ASCII 手掣＋遊戲《VAMPIRE》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

《FF IX》絕對平價！
憑券到本店可以特平價購買 PS 遊戲《Final Fantasy IX》＋ POS GUIDE BOOK （送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《CARD CAPTER SAKURA》熱潮爆發！
凡剪下印花到本店購買 GB 遊戲《CARD CAPTER SAKURA 友枝小學大運動會》可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

POS 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈 POS GUIDE BOOK （送完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《牧場物語 3》遊戲優惠
凡剪下印花到本店購買 GB 遊戲《牧場物語 3》可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

《電車 GO！》優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 230 購買 PS 遊戲《電車 GO！》（連專用手掣＋舵錶）（售完即止）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS ONE 你有冇買？
憑券到本店可以特惠價 $ 1620 購買 PS ONE 主機＋遊戲《Final Fantasy IX》(連 ViVi 公仔) ＋或以 $ 1580 購買 PS ONE 主機＋遊戲《SD GUNDAM G-GEN F》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓(日本街商場)

Game Players 遊戲誌 magazine

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 11 月 3 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DC 主機（美版）優惠

憑券到本店可以優惠價 $1480 購買 DC 主機（包火牛＋《VIRTUA TENNIS》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 主機（行版）優惠

憑券到本店可以優惠價 $2000 購買 DC 主機（包火牛＋《JET SET RADIO》＋《首都高 2》＋《GUNDAM APP DISC》＋田盤）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 作品大優惠

凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲如《MARVEL VS CAPCOM 2》或《POWER STONE 2》等均可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

GB 套餐遊戲優惠

憑券到本店可以優惠價 $680 購買 GameBoy 主機（包火牛＋遊戲《POCKET MONSTER 銀》）

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC 遊戲預訂優惠

憑券到本店預訂 DC 遊戲《我的女神》可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《MOTO GP》遊戲優惠

憑券到本店購買《MOTO GP》遊戲＋軚可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《Concept 4》貨車軚優惠

憑券到本店購買 DC《Concept 4》貨車軚可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《LOVE HINA》優惠

憑券到本店購買 DC 遊戲《LOVE HINA》（限定版）可獲省 $ 20 優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈1樓（日本街商場）

《LOVE HINA》優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 790 購買 DC 遊戲《LOVE HINA》（限定版）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Wonder Swan 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 270 購買 WS 遊戲《超級機械人大戰 COMPACT 2：第二部》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

陸行鳥 FANS 必備！

憑券到本店可以優惠價 $285 購買 WS 遊戲《勞動陸行鳥》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Game Boy Color 優惠

憑券到本店可以優惠價 $458 購買 GBC 主機

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Wonder Swan 配件優惠

憑券到本店可以優惠價 $45 購買 WS 火牛＋叉電

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 大手掣優惠

憑券到本店可以優惠價 $368 購買 DC 大手掣（內置震動）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《數碼暴龍》優惠

憑券到本店可以優惠價 $128 購買新一代《數碼暴龍》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 大孖的優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 188 購買 DC 雙人大手掣《TWIN STICK》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

3 用大手掣優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 150 購買 3 用大手掣（對應 PS 、 SS 及 N64）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

Neo Geo Pocket 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 88 購買 NPC 撲克遊戲《Neo 21》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 兩用手掣

憑券到本店可以特惠價 $ 98 購買 PS 兩用手掣（可作光槍及震動）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 格鬥遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 118 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER III 3 RD》或《KOF 9 EVOLUTION》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC《SAKURA 大戰 2》你有無買？

憑券到本店可以特惠價 $ 368 購買 DC 遊戲《SAKURA 大戰 2》（限定版）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

SONIC 公仔你有無買？

憑券到本店可以特惠價 $ 68 購買原裝 SONIC 公仔

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 打機配備升級

憑券到本店可以特惠價 $ 120購買DC VGA BOX

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

《SAKURA 大戰》步行器

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買《SAKURA 大戰》步行器（可對應 GB 版《SAKURA 大戰》）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

評心而論

ETERNAL ARCADIA

DC／RPG／SEGA／6800日圓、9800日圓(LIMITED BOX版)



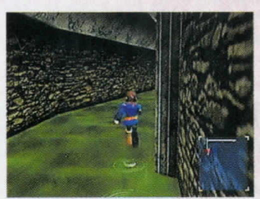


小璘

此作是DC遊戲最近一套受到玩者期待的作品，而當此作推出以後，的確與預期中一樣的好，是喜歡玩RPG的朋友必玩之作。

先說遊戲的故事，背景是幻想世界，主角是生活在一個空中海盜的家庭中，比起其他RPG的故事大都是以主角去那裡報仇的使命，此作的內容是比較新鮮和有趣。遊戲的玩法多多，玩者可控制角色在村落和迷宮到處冒險，又可以控制著船隻航行到各個地方，最重要的就是除了角色與敵人之間有普通的戰鬥外，船隻與軍艦之間亦有砲擊戰。另外，當中還有很多對故事沒有直接影響，但亦有其一定趣味的玩法，如利用選擇主角的回答來提昇的「男氣」、找尋遊戲世界內的「發見物」與及下載Mini Game於VMS的「VM探險隊」等，讓人有目不暇給的感覺。

至於普通戰鬥，當中有很多不同的行動讓玩者選擇。雖然那些指令在初時玩的時候有點混亂，特別是「技」和「煌術」，它們在初時都沒有什麼特別大用途，可是在玩下去的時候就會發覺各有好處，而且還十分有用哩！而砲擊戰方面，其實系統設計方面都十分有趣，不過可能由於不是有太多機會進行，而且這更是本作特有的戰鬥，所以即是進行過行多次砲擊戰都未能熟習到，玩起來的時候有點一頭冒水。但總括來說，此作的確是一套很好的RPG遊戲，未玩過的朋友一定要試試。



評分：8分

MS

不計《Grandia 2》，這隻遊戲絕對是DC目前最好的RPG，畫面質素高都不在話下，遊戲中的角色表情造得十分神似，玩起來帶有投入感，當中更不能不提的「砲擊戰」，令遊戲沒有這麼單調，至於故事方面，也造得不錯，把海賊的感覺完完全全帶進遊戲中，唯獨是戰鬥系統不夠爽快，在此要扣它一分。

評分：8分

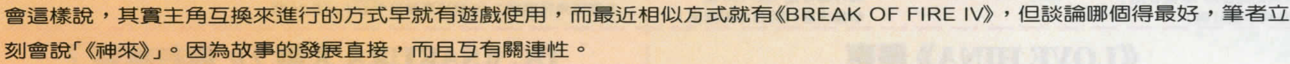
小悠

遊戲是非常有海盜FEEL，有看過漫畫《ONE PIECE》的朋友是否覺得男主角的造型很像路飛呢？不論在故事上和背景的取材上也較為新鮮和富有創意，人物設定上也OK啦~不過這遊戲在系統上常常會和GRANDIA II相比，本人便認為在戰鬥系統上是GRANDIA II勝一籌，略嫌它的戰鬥時間有些慢呢。

評分：7分

KHAMRAI-神來

PS/RPG/NAMCO/5800日圓







MARKS

較少推出RPG的NAMCO今次發售的《KHAMRAI-神來》，並不是著名系列的新作，不過遊戲卻真的不錯。可能大家會問為何筆者會這樣說，其實主角互換來進行的方式早就有遊戲使用，而最近相似方式就有《BREAK OF FIRE IV》，但談論哪個得最好，筆者立刻會說「《神來》」。因為故事的發展直接，而且互有關連性。

在戰鬥方面，遊戲採用了「攻、守、集、散」的全新系統，雖然可令戰鬥時加入移動上的戰略，而比其他RPG遊戲在這方面優勝，但這樣亦失去了角色本身獨立性，使戰鬥不再是以角色的特色來選擇適合的戰略。此外，最可惜《神來》的戰鬥太過著重於好感度和信賴度影響，令到玩者減少從戰鬥中得到戰鬥的爽快感，而失去了RPG遊戲的戰鬥原意。

雖然主角在地圖上移動的時候，經常遇上敵人，差不多數步一次，這可能令玩者覺得有點煩厭，但筆者卻覺得這樣亦令到玩者不用特意用時間來儲LEVEL，而且《神來》的地圖亦不是很廣闊，再者更可使玩者用多一點時間注意在故事內容方面，這亦是其他RPG遊戲所忽略的重點。

在說到遊戲的特色時，必定是遊戲中的EVENT選項，因為當中的選擇使玩者可以操控故事的發展，不單產生很多故事上的SUB-EVENT，而且更有一些選項的影響效果持續至下一章，以及影響同伴的加入，這樣的分支是很少能夠在其他RPG遊戲中找到。

評分：7分

MS

NAMCO的RPG一直都給玩者一個好的感覺，這隻《神來》也不例外，整體來說玩起來少許《BOF4》FEEL，不過畫面當然沒有它這麼「清」，除了其人設是美樹本晴彥能吸引玩家外，還有其戰鬥系統有點像《TALE》系列，玩起來帶有戰略性，唯一美中不足的，是遊戲以日本神畫作主題，不是十分多香港玩家接受。

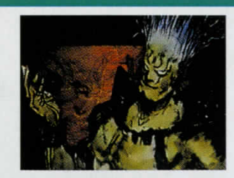
評分：7分

隨風

「片頭動畫實在太正喇！」這是筆者第一個想法，但當開始遊戲後，筆者實在被那爛畫面嚇了一跳，果然是PS畫面呢！玩法方面沒什麼不好的地方，只不過速度太慢，即使用跑的也行的好慢。而戰鬥系統不錯，沒一般RPG這般死板。另外，要提升女角色的「信賴度」及「好感度」的方法實在很「有趣」！

評分：5分

評心而論



ELDORADO GATE

DC／RPG／CAPCOM／2800日圓

咸旦仔

單單是聽到天野喜孝作為人物設定已令人期待萬分，雖然有許多遊戲曾標榜是由天野喜孝作人物設定，但到頭來卻完全看不到他的影子或將其作品改頭換面。而本作就能完全保留著他的色彩，再加上其壯大的故事絕對是一個值得一玩的遊戲。不過本作亦不是沒有缺點的，就以其戰鬥方式過於懷舊就足以令遊戲失色不少。

評分：7分

隨風

當筆者打開說明書的第一個感覺是－好漂亮的人設！可是在遊戲卻大大走樣了，背景方面挺可愛的，但人物就實在…而玩法方面則沒有多大特別，只不過是收集魔晶石什麼的，而且戰鬥簡直易得過份，又不用升LV，真懷疑戰鬥系統的存在價值！如果各位不想費心升LV又喜歡天野的人設，就不妨玩玩看吧！

評分：6分

SAKURA KI

以天野喜考人設再加上漫畫式連載，豪華和新鮮感十足RPG遊戲。雖然用2D表現背景和人物，但畫面豐富和細緻得連光源也表現出來。筆者最喜歡遊戲內的漫畫感十足，可是OPENING略帶美國FEEL。因為省時而不用儲LV的設計原是好，但要儲魔晶石來換東西卻有點自欺欺人。

評分：7分



SILENT SCOPE

DC／STG／KONAMI／5800日圓

悟空

街機移植作品，論移植度絕對100%，家用版加入了街機沒有的TRAINING MODE，非常照顧初次接觸此作的朋友，另外遊戲亦有很多隱藏要素，如無限CONTINUE、角色能源多少、REAL TIME WINDOW等，種類非常多，不過遊戲有一缺點，亦是其致命點，就是遊戲不對應任何光線槍，一隻以模擬射擊為題的遊戲竟然不能使用光線槍進行遊戲，實在可笑。

評分：6分

小悠

十分強差人意的設定來！因為推出這遊戲的家用版是希望它會連支萊福槍一起推出的，可是卻沒有連支萊福槍出，要使用手掣來玩，而且沒有槍的話這遊戲是非常難玩的，所以SILENT SCOOP的家用真是叫人失望……而家用上也沒有什麼特別的新模式加在當中，使它的可玩性又減一重了。

評分：5分

SAKURA KI

筆者在街機上非常喜愛的遊戲，當知道會移植時已經不敢有太大的期望。因為早知道要用手掣去控制SCOPE是極度痛苦，即使會出家用版槍也不會好了那裡，更何況現在硬要玩者用手掣，真係唔玩好過玩。整體遊戲造得並沒有什麼問題，就只要沒槍用便沒有玩的價值，有些遊戲一定要在街機打才好玩的。

評分：4分



18 WHEELER

DC／RAC／SEGA／日圓

痴心

DC版不能使用大呔盤怎樣也要打個折扣的了，日本飛行拖頭失了蹤可能是想《18》更忠於美國化所以被除去。對戰MODE上下分割讓人看得不舒服，應以CABLE連線才適合。總括而言《18》的移值度高（這是例牌的，DC、街機都是NAOMI），DC版模式比街機更豐富（這也是例牌的，家庭版本一定模式多多）。

評分：8分

時雨

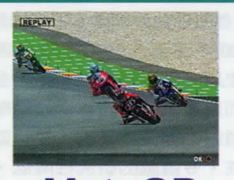
這遊戲有無吸引力主要看你是何種類型的玩者。如果你是喜歡《GT》那類遊戲的話，那麼你不用考慮這遊戲。反而如果你喜歡玩《CRAZY TAXI》的話則不妨一試，不過留意遊戲的難度度其實頗高。筆者也覺得那個泊車MINI-GAME相當有趣，增加了不少遊戲的耐玩性。

評分：7分

AINHO

由街機移植過來的貨櫃車賽車遊戲。與街機版相比，的確少了一點樂趣，就是不能坐在有震動功能的坐位上。雖然這套作品意念也算不錯，遊戲舞台以美國實地進行，而且更加入「停車」有趣元素，可是ARCADE MODE難道比預期高，遊玩時經常出現時間不足情況，讀碟時間比較多，場地沒有甚麼大變化，玩了一會己經有厭倦的感覺。

評分：6分



MotoGP

PS2/RAC/NAMCO/6800日圓

時雨

PS2最近的遊戲水準不斷提昇，而筆者認為這套《MotoGP》應是今個月的最佳作品。從遊戲的各個方面都可以感受到製作者的誠意，絕不只是一套街機。當中最令人激賞的是REPLAY部份，完全是電視直播FELL，好爽，絕對有一看的價值。如果畫面上那些「狗牙」不存在的話，我就會給它10分。

評分：9分

AINHO

NAMCO曾經以電單車為題材的賽車遊戲於街機上推出，而現在終於登錄PlayStation2上！家用版本與街機版分別相差不大，特別就是加入了真實震撼的開場播片。遊玩期間，當玩者接近其他對手時，他們會轉頭向後觀望，以及顯示該名選手的真實樣貌，加上讀碟情況理想，唯一賽道方面並不多，如非便是一套不錯的作品。

評分：7分

IKI

記得在TGS看到這作品時，筆者試玩的人龍實在想不到這是一款出色的RAC遊戲，但相信最大主因莫過於是受到了同場《GT 2000》的刺激罷（笑）！話說回來，今回製作商NAMCO也總算交足功課，雖然畫面不算極其華麗，但至少也沒有糟蹋PS 2的功能。遊戲十分容易上手，加上實名選手資料令電單車FANS更為投入。

評分：6分



龍之子FIGHT

PS／FIG／TAKARA／5800日圓

悟空

以多位70年代卡通片英雄為主角的格鬥遊戲，賣點很強，但只要玩過此作的朋友都必會覺得很沈悶，遊戲可數的優點只有數個，其中一個就是可看回當年那些英雄卡通片的OPENNING MOVIE及ENGING，與及可看到一些重新繪畫的照片，基本上遊戲只能一句「希望越大、失望越大」來形容，除非本身是當年這些卡通片的擁護者，否則也是不玩也罷。

評分：7分

IKI

「不會的！遊戲出街時的表現一定比現在更好！」以上對白是在下於TGS試玩後的感想，但「希望愈大，失望愈大」，遊戲出街後的表現仍舊是非常超任FEEL。老實說，以PS GAME水準而言，此作實在是一款失敗之作；然而，此作始終是以一班龍之子英雄作招徠，看在「明星效應」份上，還是算數罷！

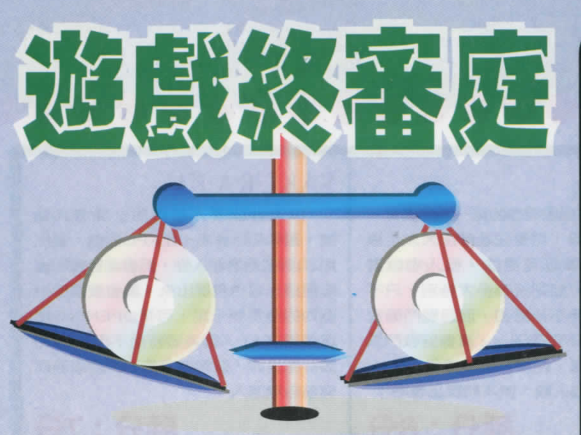
評分：6分

咸旦仔

令人懷念的動畫英雄呢！不過這亦是遊戲的唯一賣點。遊戲雖然有多個戰鬥模式供玩者選擇，但那種戰鬥系統就真是不敢恭維了，這亦難怪的因為開發商是一間完全沒有製作格鬥遊戲的經驗的開發公司，所以略為遜色也不足為奇。總括而言如果是動畫英雄迷的話不妨買來玩玩吧！

評分：5分

遊戲終審庭





陪審員：咸旦仔
遊戲時間：36小時

GAME ART於1997年在SS上推出了《GRANDIA》後，令大部份RPG迷十分驚訝，以當時的技術和SS機能竟可開發出一隻以多邊形360度迴轉視點和完全超越SS機能的出色遊戲，雖然是比較兒童向，但其故事的發展以及鋪排都明顯地看到製作人員的心機。再加上獨有的「AI」戰鬥系統，令一眾機迷歡喜若狂。接着再於1999年推出PS版，雖然與SS版沒有分別，但其絕不馬虎的故事和可愛的人物，就令眾RPG迷愛不惜手。



事隔三年，GAME ART決定再次推出《GRANDIA》系列，並且選擇在現今質素最平均的DC上推出，令一眾RPG迷期待萬分。究竟《GRANDIA II》在推出後又有沒有令大家失望呢？而他又有什麼個人之處呢？

RPG新星



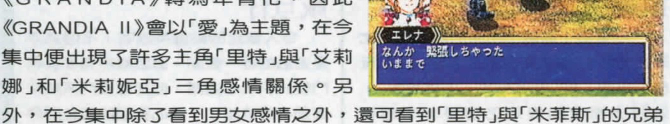
《GRANDIA》的歷史與一些人氣作品相比起來亦算年青，但每一次推出都必能令一眾玩家目瞪口呆。在每位用家心中對RPG遊戲的要求都有不同，最基本的相信是遊戲畫面、人物設定、故事和音效等，而《GRANDIA II》就擁有以上的要求，在今集中仍然保留原有的多邊形360度迴轉視點外和REAL TIME戰鬥系統。另外，在遊戲中的人物表現和背景的質素之高實在令人驚訝！可算是近來較為出色的RPG遊戲。

簡便的「AI」戰鬥系統

在《GRANDIA II》中令筆者覺得最方便的就是其「AI」戰鬥系統，在戰鬥中除了輸入行動指令來戰鬥外，玩者還能以「AI」戰鬥指令來進行戰鬥。此指令其實在其他的RPG亦有出現，不過他們的在戰鬥時往往會因為大量消耗魔法或不懂回復而變成不可信任，而《GRANDIA II》的就比較出色了，在「AI」戰鬥指令當中可選擇的種類較多，令玩者能因應不同場合以作出不同的選擇，而且他的指令更會根據角色的不同性格而自動作出適當的攻擊或回復，令戰鬥更加簡便輕鬆。就像筆者般除了後期的BOSS外，其餘的戰鬥均使用「AI」戰鬥指令的「十人十色」便可完成遊戲，實在是一個相當方便的戰鬥系統。



感人的故事情節

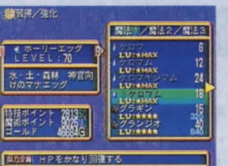


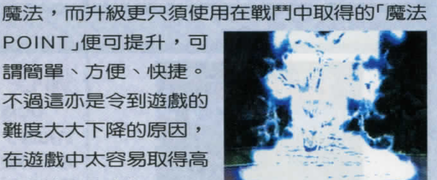
GAME ART為了將兒童向的《GRANDIA》轉為年青化，因此《GRANDIA II》會以「愛」為主題，在今集中便出現了許多主角「里特」與「艾莉娜」和「米莉妮亞」三角感情關係。另外，在今集中除了看到男女感情之外，還可看到「里特」與「米菲斯」的兄弟情、「麥利古」與「迪奧」的友情等，每一段都相當扣人心弦，完全配合了今集的主題。而筆者最喜歡的一幕就是當里特被角之費魯馬力量入侵那一段，在那時大家可以看到有如愛情片中的情節一樣，每一句說話都非常令人感動，試問有什麼遊戲會做到如此仔細呢，這亦是筆者認為此作是今年最出色的遊戲的原因之一！



非常簡單的MANA EGG

在《GRANDIA》的世界中魔法是一件非常容易提升的一件事，今集中以MANA EGG作為魔法裝備。只要角色裝備了MANA EGG便可使用當中的魔法，而升級更只須使用在戰鬥中取得的「魔法POINT」便可提升，可謂簡單、方便、快捷。不過這亦是令到遊戲的難度大大下降的原因，在遊戲中太容易取得高強的魔法，令戰鬥變得較簡單以及公式化。





並非十全十美的遊戲



雖然很多朋友給《GRANDIA II》評分相當高，不過他也並非是一隻全無缺點的遊戲。遊戲的質素雖然很高，但那他的難度實在非常低，原因是遊戲中有太多簡單的指令出現，如「AI戰鬥模式」和「MANA EGG」都是導致遊戲難度降低的原因之一。另外，遊戲中怪獸的能力亦設定得相當低，玩者只要使用多點耐性，就算能力多高強的都能消滅。而且冒險的路線亦過於簡單，有難度的迷宮在遊戲中完全找不到，並且遊戲的流程過於單向性，令遊戲的研究性降低，不須要深入研究便可完成遊戲。

玩後感

筆者玩RPG遊戲的經驗亦不算淺，而且也非常喜歡玩此類遊戲，因此對於他的要求比其他種類高。在筆者眼中一隻出色的RPG遊戲最重要的是完整的故事內容，因為玩RPG遊戲的朋友相信都是希望能在玩遊戲之餘亦可享受到一個扣人心弦的故事，其次才是遊戲的各種系統以及畫面，就如有很多朋友到現在都念念不忘《FF4》和《FF5》一樣。以現今來說這兩個遊戲已是過時，不過就是因為他擁有出色的故事才能到現在也沒有被遺忘。而今次筆者玩完《GRANDIA II》之後竟能從拾那種遺忘已久的感覺，雖然此作不算是一隻完美的作品，不過單看故事已是值回票價。「一隻真正出色的遊戲是非筆墨所能形容的，玩後你才知道他是好是壞了。」一隻值得推介的RPG遊戲《GRANDIA II》！



遊戲誌專題

中文版PS遊戲



悄悄推出!?

近期在海關的大力掃蕩下，本港售賣翻版遊戲的商人已經收斂了不少。不過雖然翻版的數量是減少了，但在某幾個冷門的電腦商場中，大家還是能夠找到翻版遊戲的蹤影。最近，筆者還在這些賣翻版的地方找到一些極之有趣的東西，那就是……中文版的PS遊戲！

有什麼遊戲選擇？

暫時在市面上買到的「完全中文化」PS遊戲只得SQUARE的《PARASITE EVE》和SONY MUSIC ENTERTAINMENT的《天誅．忍凱旋》兩款。它們的包裝和一般的翻版光碟無甚分別，只是在封面上加了「完全中文版」的字樣，明眼人一看就知道這些絕對不是遊戲廠商方面推出的原裝產品，而是一些業餘的「有心人」改造出來的特別版，就如之前出現過的GB中文版《超級機械人大戰》一樣。



◆中文版PS遊戲的封面

中文化的完成度有幾高？

筆者測試過這兩套遊戲後，發覺其中文化的完成度相當高，舉《PARASITE EVE》為例，遊戲中的標題畫面、對白、系統訊息和MENU等重要的部份全都已經被改成中文，玩者甚至可以將女主角的名字也變更成中文(不過可選擇的字極少……)！至於OPENING動畫內的文字則依然是日文(這當然了)，而且TUTORIAL(教導模式)的部份也沒有被中文化。至於《天誅》的情況也是差不多，基本上所有模式的選項、清單、道具名等都已被中文化，而最有趣的，相信是每個任務開始時顯示的任務名稱和提示吧，看著那些和遊戲內容格格不入的簡體中文字，感覺總是怪怪的……



◆《PARASITE EVE》的中文版標題——寄生前夜？！



◆ AYA會說中文啊！



◆ MENU內的選項和道具也全被中文化

◆《天誅》的「漢化測試版」標題

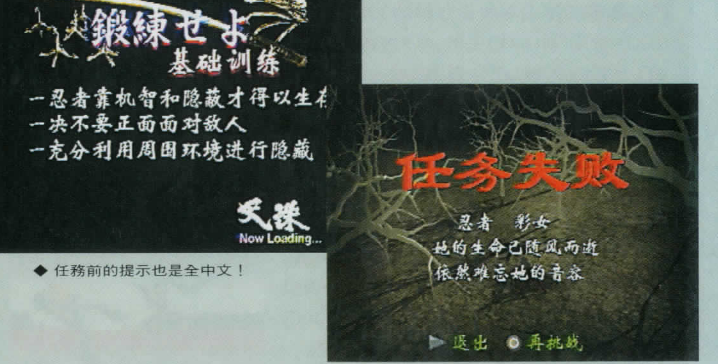
中文化遊戲的市場價值

這兩套遊戲都不是什麼新作(它們都是1998年作品)，因此即使在中文化後對香港玩者的吸引力也不大，但筆者相信既然有業餘的程式員肯花時間將遊戲中文化，想必在中國大陸玩家們對中文化遊戲應有一定的需求，但可惜廠商們對開發這個市場卻不太積極。這也難怪，只要翻版遊戲的問題一日存在，廠商們就不能期望在中國、香港的市場內有什麼回報。SCE即將在PS上推出的中文遊戲《射鵰英雄傳》也是一樣，如果不是有日本市場方面可以作出補貼，否則單是靠在亞洲地區的銷量，SCE想收回成本的機會可說是微乎其微！

不過另一方面，筆者認為未來中文版遊戲將會在DC上得到發展，當中原因和DC的上網功能有著很大關係。相信有玩過電腦遊戲的朋友都應該知道，使用翻版軟件是玩不到ONLINE GAME的，因為玩者在使用廠方的SERVER時都必須先進行註冊，而翻版軟件由於缺乏登記用的密碼，所以也無法在網上使用，間接解決了翻版的問題。同樣道理，SEGA未來在香港推出的DC遊戲只要有上網功能，便能減少由翻版所造成的損失，投資開發中文版遊戲也較容易獲得回報。希望SEGA方面可以積極考慮開發中文版遊戲，以方便廣大不懂日文的玩家！GP



◆ 熱烈希望年尾DC的ONLINE大作《PHANTASY STAR ONLINE》會對應中文！



◆ 任務前的提示也是全中文！

◆ GAMEOVER時的詩句也是中文，可見「開發者」下了不少心思

TEXT：遊戲誌編輯部



連載第二回 「次世代」主機戰爭



PS、SS、N64的三國時代

序

踏入94年末，繼松下的「3DO REAL」之後，各廠商都陸陸續續將32bit遊戲主機推出市面。首先是SEGA的「SATURN」(SS)於11月22日發售；接著在第二天(23日)，NEC HOME ELECTRONICS推出了PC-ENGINE的後繼機種「PC-FX」；兩個星期後的12月3日，SONY也將全新主機「PLAYSTATION」推出市場，揭開了後來人稱為「次世代遊戲主機戰爭」的序幕。

各主機的戰力分析

SEGA SATURN

SEGA雖然在街機市場上所向披靡，但在家用遊戲機市場，卻一直受到任天堂的牽制，未能取得一般玩者的支持。SEGA MK-III面對任天堂紅白機可算是不堪一擊；MEGA DRIVE在任天堂巧妙的情報控制之下，於日本的銷量也是裹足不前。

到了超任年代的末期，SEGA再次展開了新一輪的反擊戰。今次SEGA的武器是「SATURN」，一台擁有強大3D運算能力，可以顯示多邊形的32bit主機。由於它是SEGA史上第六台遊戲機(之前的五台分別為SG-1000、SG-1000II、SEGA MARK-III、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE)，因此SEGA便以太陽系的第六行星——「土星」(SATURN)來將之命名。

從SEGA方面公開的性能表來看，SATURN的機能其實非常出色。它的心臟部份是由兩枚日立製的32bit CPU「SH2」所構成，因此在宣傳時SEGA曾用「64bit級主機」來形容SATURN(實際上SATURN絕不是64bit機)。它的RAM總容量為4MB，比起同期的其他主機都要多。另外SATURN還設有兩個擴張槽，機面的一個主要是用來插SAVE CARD的(後來也可以插擴張RAM CARD)，另一個在機背的則可以插上VIDEO CD或PHOTO CD的擴張咭，令SATURN變成一台多媒體主機。

SATURN的初期定價為4萬9800日圓，但當PLAYSTATION公佈其售價為3萬9800日圓後，SEGA方面便立即將主機的價格調低至4萬4800日圓。雖然SATURN的價錢是相當昂貴(連《VF》一同購買要5萬3600日圓)，但由於當時《VF》的人氣極盛，SATURN的初期銷量仍然非常不俗。


◆靠著《VF》當時在日本的影響力，SATURN的起步十分成功

不過SATURN一些機能上的缺點很快就呈現在玩者眼前。和PLAYSTATION相比，SATURN的3D機能明顯較差。例如《鬥神傳》>《VF》，《RIDGE RACER》>《GALE RACER》等。筆者就永遠也忘不了SATURN版《DAYTONA USA》，那種每秒少於30格的流暢度、極嚴重的爆POLYGON現象、和背景突然在眼前出現的奇景，都令當時的玩家「大開眼界」。「完全移植MODEL 2作品」在當時的玩家眼中，仍是個遙不可及的夢想。其次，SATURN的動畫播放機能質素也遠不及PLAYSTATION，這令許多以動畫作品為題材的作品失色不少，而「美麗的OPENING CG」也彷彿成了PLAYSTATION的專利。以上兩個缺點，都令一些著重畫面質素的玩家對SATURN卻步。


◆3D始終是SATURN的弱項，想完全移植MODEL 2的作品實在是太過困難

除此之外，SATURN的雙CPU構造也令遊戲製作者極之頭痛。本來要同時控制兩個CPU令其分擔工作量已是十分困難的事，而且SEGA方面也沒有提供良好的開發用工具予軟件商，令開發遊戲加倍困難。


◆CAPCOM、SNK的格鬥遊戲是SATURN後期的最強賣點

雖然SATURN在3D遊戲的表現不大理想，但在2D遊戲方面，SATURN卻有著能和街機匹敵的性能。不論是CAPCOM、SNK的2D格鬥遊戲，還是以子彈多聞名的彩京射擊遊戲，都可以幾乎100%地移植到SATURN上(在加上4M RAM CARD後效果更完美)，因此非常受街機迷所歡迎。

SONY PLAYSTATION

和任天堂合作開發超任CD-ROM「PLAYSTATION」的計劃告吹後，SONY並沒有放棄在遊戲機界發展。相反，她更利用開發這台主機所得到的經驗，去協助開發一台完全獨立的新主機，這就是現在大家熟悉的新生PLAYSTATION了。

PS的基本設計概念，完全是為了3D遊戲而設的。例如以當時的技術，單是靠CPU的能力去計算大量多邊形是不太可能的，因此PS在採用32bit RISC CPU之外，還加入了一個幾何引擎(GTE)，來專門負責多邊形的運算。而結果大家也是有目共睹的，雖然SATURN和PS都聲稱可以以每秒60格來顯示30萬個多邊形以上，但實際上PS的多邊形顯示比SATURN來得紮實，「爆POLYGON」的情況甚少出現。還有最重要的，是PS擁有內置的光源和半透明機能，而SATURN則要有軟件的協助才能做到(而且效果也差PS一大截)。兩台主機在3D能力之差異是顯而易見的。


◆《RIDGE RACER》和《鬥神傳》的震撼力，相信不少玩家仍然歷歷在目

PS的另一強項，是它的動畫播放機能。PS由於內置了一枚「MOTION-JPEG」的解碼晶片，因此可以輕易顯示出每秒15格的全畫面(640X240)動畫。而「MOTION-JPEG」還有一個特點，就是它會將動畫中的每一個FRAME獨立處理，而遊戲機亦是以一秒30或60FRAME的方式顯示畫面的，因此PS可以將動畫和遊戲畫面溶合，做出互動的效果。


◆PS播片能力在《鐵拳2》的OP中表露無遺

就遊戲開發商來說，PS也是一台非常出色而且容易開發的主機，因為PS的開發機材比超任的便宜，而且SONY方面一開始便有優良的工具和資料庫提供，程式員只需使用如「C」等高級語言，便能充分發揮PS的性能，比起以前要用組合語言不知容易多少倍。

不過PS本身也有著許多缺點。首先它的主記憶體比SATURN要少(只有2MByte)，而且其LOAD碟用的緩衝記憶體不足，這導致了PS的LOAD碟時間和次數要比SATURN來得長和多。其次，它的2D機能非常缺乏。由於PS的是不會直接處理平面物件的，因此它需要將每一個平面物件都當作一個「有貼圖的多邊形」去處理，但問題是PS並沒有足夠的記憶體去載下這些貼圖！所以大家在PS上玩到的2D遊戲，通常都會有「偷格」、「拖慢」的情況出現。


◆《MARVEL VS CAPCOM》的PS版由於記憶體不足，只能提供單對單模式，TAG MODE就欠奉了

PS的初期定價為3萬9800日圓，以一部遊戲機來說，這絕對不算是一個平的價錢，但SONY設定這個價錢背後是有原因的，因為當時SONY的理念是：「遊戲主機連兩套遊戲不能超過5萬日圓(假設一套遊戲是5000日圓)，否則購買的人會覺得很貴。」事實證明這個策略是奏效的，發售當日在秋葉原就出現了排隊購買的人龍，而且SONY準備的十萬台PS主機在首日就賣清了。

NEC PC-FX

PC-FX現已是一台被人遺忘了的主機，但在推出當初，大家對它仍有一定的期望。作為PC-ENGINE的正統後繼機，PC-FX強化了當年PC-ENGINE的最大賣點——動畫播放。它能夠以每秒30格的流暢度播放全畫面動畫，因此非常適合各種以動畫、美少女和聲優為題材的遊戲。另外PC-FX和NEC的PC-98電腦有一定的互換性，在95年NEC就推出過一張可令PC-98系電腦玩到PC-FX遊戲的擴張咭。


◆PC-FX的PC-98系列擴張咭

不過在其他機能上，PC-FX卻是乏善可陳。PC-FX是一台32bit的主機，卻沒有任何多邊形機能，而且畫面的解像度只有320X240，比起SATURN和PS有高解像度(640X480)模式，PC-FX的基本性能之低可見一班。

PC-FX的支持者，大都是舊有PC-ENGINE的FANS，而推出的遊戲也是以美少女遊戲佔多數，而且也有18禁遊戲的出現。PC-FX起初的定價也不便宜，要4萬9800日圓。這樣的一台主機當然不能吸引到一般玩家，在次世代主機戰爭開始不久，PC-FX的銷量就已被SATURN和PS遠遠拋離，並很快於市場上消失。


◆PC-FX最終難逃成為OTAKU專用機的命運……(圖為《女神天國II》)

PS、SATURN之間的激烈競爭

PS和SATURN在起步後不久，其主機的銷量都有穩定的增長，而SONY和SEGA也在各種媒體上大灑金錢，不斷投入自己遊戲主機和遊戲的廣告，以求盡早拋離對手。不過在這時候，兩台主機在市場策略上的潛在問題也浮現了出來。

由於PS的遊戲比較容易開發，於是多了不少缺乏實力的遊戲廠商參入，但這些廠商的推出的遊戲多數都是良莠不齊的，十分影響PS的形象，有人甚至以「垃圾遊戲的寶庫」來形容當時的PS，可見問題有多嚴重。長此下去，PS的市場難免會有「劣幣驅逐良幣」的情況，在83年美國發生的「雅達利危機」也有機會在PS上重演！

另一方面，SATURN的主機銷售數雖然出色，但在背後推動的力量始終是SEGA自家製的街機遊戲，原創的遊戲仍然十分缺乏，日本人最喜愛的RPG遊戲方面更是少之又少。這導致了SATURN吸引不到一般玩家的注意，其支持者只限於街機FANS和狂熱的機迷兩類。



◆SEGA為慶祝SATURN突破100萬台而推出的「100萬CAMPAIGN BOX」廣告

雖然PS和SATURN各有潛在的危機，但它們在發售半年後機數都順利突破了一百萬，SONY和SEGA在這時候同時宣佈將主機的價格調低一萬日圓，令兩者的競爭更趨白熱化。而SEGA更推出了一個主機連「VIRTUA FIGHTER REMIX」的「100萬CAMPAIGN BOX」，限定販賣十萬台。其實兩家公司選擇在這時降價傾銷，原因除了是擴大市場佔有率之外，還希望在任天堂的64bit遊戲機「NINTENDO 64」推出之前，慢慢縮窄和N64在價格之間的差異(N64的定價為2萬5000日圓)。

95年的聖誕期間，是SEGA和SONY之間競爭的最高峰。首先SEGA宣佈這時期購買SATURN的買家全都可以獲得5000日圓的現金回贈，而SONY亦在這時將PLAYSTATION的價格開放，實際販賣價錢降至2萬4800日圓。


◆《VF2》的推出，令SATURN一時超越了PS，成為市場上的「一哥」

直到這個地步為止，SATURN和PS都可說是鬥得難分難解，但優勢似乎是在SATURN一方。由於SEGA在聖誕期間推出了一系列強力作品——《VF2》、《SEGA RALLY》、《VIRTUA COP》等，令SATURN的主機數超前了PS！

在96年3月，SEGA將舊有灰色機身的SATURN停產，改由一台白色機身的新型SATURN代替，價錢也隨之降至2萬日圓！這次減價令SATURN的總銷量突破了三百萬大關。而另一方面SONY也不甘示弱，推出了一個PS主機連兩個手掣和MEMORY CARD的「FIGHTING BOX」，而價格維持在2萬4800日圓。在這個優惠完結後，SONY更將PS的價格進一步降至1萬9800日圓，和SATURN的2萬日圓售價相若。在這時，兩公司的主機減價戰亦算告一段落。

NINTENDO 64發售

在SONY和SEGA激烈的競爭之中，任天堂卻一直在冷眼旁觀，毫無著急的跡象。任天堂雖然公佈了在95年尾會推出全新的64bit主機之外，但許多有關這台主機的詳情卻沒有公開，她的主力仍然是在超級任天堂身上。其實這也難怪，因為那時超任仍擁有大量強勁的作品與次世代主機對抗。例如SQUARE的《ROMANCING SAGA 3》、ENIX的《DRAGON QUEST VI》和任天堂自己的《SUPER DONKEY KONG 2》等。64bit主機的詳情，終於等到95年尾的初心會時才完全公開。它的正式名稱是「NINTENDO 64」，和其他次世代主機最大的差異，是它的軟件仍然採用卡帶的方式，而不是CD-ROM。這台主機最初預定在96年4月21日發售，但實際上的發售日卻要延遲至兩個月後的6月23日。N64最初推出的遊戲只有三款，分別是《SUPER MARIO 64》、《PILOTWING 64》和《最強羽生將棋》。


◆《SUPER MARIO 64》的全3D世界的確令人眼界大開

對於N64的發售日一延再延，任天堂方面的解釋是：「未能確保到初回50萬台主機所使用的晶片之供應，以及《MARIO 64》的開發比預定慢。」但業內人仕卻指出其實延期最大的原因只是「遊戲軟件趕不及和主機一同推出」。而事實上N64的遊戲的確十分之難以開發，這也解釋了為什麼除了HUDSON和ENIX數間和任天堂關係良好的公司之外，大部份遊戲廠商都對N64持觀望態度，而繼續去開發PS和SATURN的遊戲。

以上因素，令到N64的遊戲軟件供應一直不足。玩者既然看不到N64未來有什麼好遊戲推出，自然也不會輕舉妄動，這導致N64的銷量很快就遲緩下來，而任天堂在遊戲市場上的佔有率也不斷被PS和SATURN侵蝕，最後連王者的地位也要拱手讓給SONY了。GP

下期預告：PLAYSTATION勝利的原因

TEXT:AINHO

PHANTASY STAR ONLINE

ファンタシースターオンライン

DC

發售商：	SEGA
售價：	6800日圓(初回限定版9800日圓)
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日
RPG/對應通訊/VGA/KEYBOARD/1-4P	

新角色、新版面公開!!

SEGA今年年尾重頭大作《PHANTASY STAR ONLINE》，其最大賣點相信大家都知道是可以透過網絡來進行的RPG遊戲，只要安坐街中，就能夠與遠方的玩家或親戚朋友一起遊玩，的確令一衆人們引頸以待的作品。正因如此，我們已經於多期《遊戲誌》中詳細介紹有關各種系統、部份角色資料、初段故事講述等。至於今次筆者繼續爲大家介紹最新公開的角色，以及三個新版面。事不宜遲，立即去片！

熔岩地帶

主角們於故事開頭的CENTRAL DOME周邊(セントラルドーム)舞台中完成探索工作後，接著便由一條地下通道深入一處空間頗大的洞穴內。到達後，他們看見前方地面的環境，通道都是一條條帶有紅紅熱熱岩流的熔岩地帶，而熔岩深處更有一群異形怪物的巢穴存在著，它們身體的顏色全部都是紅色，相信牠們是屬於耐火性，外表巨大恐怖之餘，攻擊力亦非常強大，主角們冒險途中就需要經常應付牠們，不知能否順利成功擊敗這些異形怪物呢？





水源地帶

主角們成功通過熔岩地帶後，搖身一變來到令全身感到清涼、水源豐富的水源地帶中。雖然這處環境清新美麗，可是主角們要順利通過這裡，便需要啟動多個機關，而且當中他們更需要分工合作，才能夠成功開啟通道繼續前進，而途中也會錯意開動一些陷阱的機關...。這裡出沒的怪物主要屬於對火屬性弱的植物性類，當中更會向主角發出毒氣攻擊，所以大家要小心啊！





洞穴深部

當他們千辛萬苦地相繼成功通過熔岩地帶和水源地帶後，終於能夠出發前往洞穴最深入的部份。要成功繼續前進，便需要再次遇上曾經面對過的難關，就是存有解謎成份的機關及各式各種的怪物。當到達洞穴深處時，更有多條分歧路出現，看來主角們要成功通過這些障礙，的確非花費一些時間不可。GP



新公開的三種職業，九名角色資料

HUNTER(獵人)

他們手持的刀劍，主要利用光粒子原料製作而成的特殊武器。由於他們職業是獵人關係，因此敏感度很高，以埋身攻擊方式對付怪物或敵人。不過HUNTER是不可發動TECHNIC技術來協助攻擊。(TECHNIC技術其實形式與一般RPG的魔法類似)



巴馬　巴傑斯查　瑪麗露

RANGER(戰士)

擅長使用槍械，以及遠距離射程就是RANGER職業攻擊方法的特色。其實他們是由SF世界的特殊部隊，身體穿上厚厚的裝甲，而且不論在任何時候，攜帶的武器是不會隨意放下來，就如睡覺都不會，攻擊及防禦並重的職業隊伍。其中韋馬手上拿著的光槍，命中率極高；而韋傑斯則是一頭機械人，不單攻擊力強，速度也是RANGER中最高。

韋傑斯　韋馬　慧嘉詩

FORCE(魔法師)

她們職業的特色主要利用TECHNIC技術來發放出神秘力量，將敵人受到損傷。擅長發出的神秘力量就是治療系，以回復已方同伴的體力及特殊效果。玩者於遊戲中如能苦心鑽研的話，便可使出一定威力的特殊效果。



法瑪露　法爾莉　法爾雅

TEXT:AINHO

Culdcept II

カルドセプト セカンド

DC

發售商：	MEDIA FACTORY
售價：	未定
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年
TAB/對應通訊	

永無止境的卡片戰鬥再度鬧鑼

盡多桌上遊戲中，不知大家對《CULDCEPT》這名字有沒有印象呢？他的歷史與同類型遊戲相比長遠。《CULDCEPT》這套遊戲的誕生，在於一九九七年的SEGA SATURE上，當時由於遊戲可玩性強，因此得到各方面的不錯評價。相隔有三年多時間，最近終於發表其系列最新一集登陸Dreamcast，不單遊戲畫面有大幅度改善和卡牌數目增加，最大賣點就是加入通訊對戰機能，令這套遊戲顯得更加樂趣無窮。



遊戲流程



遊戲規則上，今集與前作基本上沒有甚麼分別，玩者仍然在一塊佈滿很多方格上進行，以擲骰子方式推進，若果玩者踏上一些空白的格子，這塊便自動佔領，成為自己的新領土來吸取魔力，直至達成遊戲要求的完成條件，此版才會完結。不論玩者或敵人，每踏上已經被其他人佔領土地的方格上時，便需要利用手頭上持有遊戲設定的五十張卡片進行戰鬥，每張卡片於戰鬥期間有體力及攻擊力的能力顯示，要戰勝對手就需要依靠選擇的卡片能力及地形影響。至於卡片大致上分為三種，包括有「攻擊召喚」、「特殊效果」和「道具」。「攻擊召喚」是占領土地時才能使用，有地、水、火、風及無五個屬性存在，戰鬥中身在不同地形上便產生出不同屬性效果；「特殊效果」是增加攻擊、防禦、移動力等效果；「道具」則是戰鬥中運用武器來攻擊敵人。



豐富劇情



此作世界的背景與前作同樣，主角「華奧」持有一本充滿強大CULDCEPT力量卡片的書，能夠發出不同力量攻擊敵人。由於他得知有一些壞人企圖將整個世界毀滅的事件後，便決定攜帶這本書展開新的旅程...。當遊戲進行中或完成一個版面期間，有時會進入劇情畫面，以交待故事的進展，途中還有同伴加入，以協助主角完成任務。

通訊對戰



另外，今集最大的賣點就是支援網絡對戰機能，能夠與遠方玩家或朋友作對戰之用途外，當中還新增一個名叫「同盟」規則的獨有元素，即是我們經常提到的合作方式來完成遊戲，以製造出多種豐富的戰鬥策略，共同對付一些難以擊破的敵人或任務。另外，製作這作套品的有關人員更提及到還會加入大會模式，但是只知道會每場限制為30turn，詳細資料仍有待公報。

卡片增加

於第一集中，卡片數量已達360張之多，不過來到今集上，就更提升到450張以上，包括前作登場的舊卡，其能力則會有少許上改變，以及多款全新繪畫的卡片。與此同時，這些美麗的卡片全部都是由七位甚有名氣的畫家繪畫，每幅卡片上的圖案都富有濃厚藝術色彩的風格，而不同種類的卡片於戰鬥中亦有不同的行動效果，令遊戲的樂趣大大提高。





ピース(繪畫家：加藤直之)

新特別卡。任何人都不能攻入這塊土地，但是使用後則没法取得該地的魔力。





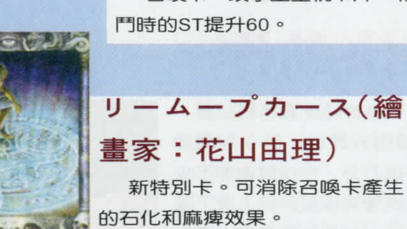
ゴーレム(繪畫家：開田裕治)

召喚卡。與前作相比的基本能力稍為提升，利用它戰鬥後，ST及HP能力會出現下降。



サキュバス(繪畫家：寺田克也)

召喚卡。與前作相比的能力提升不少，利用它作攻擊同時，能夠將敵人的ST變為0。



ドラゴン(繪畫家：古代彩乃)

召喚卡。攻擊型重視卡片，戰鬥時的ST提升60。

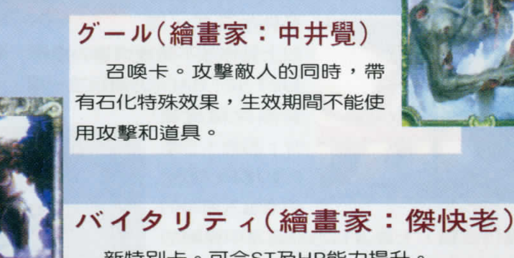
リームーブカース(繪畫家：花山由理)

新特別卡。可消除召喚卡產生的石化和麻痺效果。



グール(繪畫家：中井覺)

召喚卡。攻擊敵人的同時，帶有石化特殊效果，生效期間不能使用攻擊和道具。





バイタリティ(繪畫家：傑快老)

新特別卡。可令ST及HP能力提升。

TEXT:AINHO

SONIC ADVENTURE 2

ソニックアドベンチャー2

DC

發售商：	SEGA
售價：	未定
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月
ACT	

超音鼠再次踏上冒險旅程

SEGA招牌角色超音鼠將會於二十一世紀再次和大家見面！皆因今年五月，美國世嘉於E3遊戲展中發表2001年內推出《SONIC ADVENTURE》第二集。由於此作會由SONIC TEAM美國分部開發，因此遊戲世界觀能夠繼續保留富有美國本土特色，並且還加入新元素、角色、動作等。與此同時，不知不覺間原來超音鼠已誕生有十年之多，SEGA為了紀念這個大日子，決定將這套作品作全世界同時發售，務求令不同國籍玩家能夠同時投入遊戲冒險中，的確是一個天大的喜訊啊！

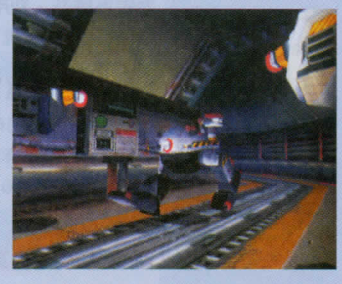
壯大冒險物語

前作角色主要有六名，選擇不同角色能夠以不同身份角度感覺來進行，這個特點今集仍然繼承。暫時只知道SONIC、KNUCKLES和DR.EGGMAN繼續擔任角色一列，若有遊玩這系列的玩家都知道，DR.EGGMAN是一個自稱天才科學家的敵人，經常將世界弄得天翻地





暗，今作中他仍然不知悔改地遵從一隻外貌與SONIC相似的黑色SONIC，繼續進行征服世界的行動。然而SONIC既然是遊戲中重要角色，因此他主要冒險行動之一就是阻止DR.EGGMAN的所作所為。而他今次冒險中，添加了新的飛彈推動器攜帶於身上，借助它以穿梭各個場地，速度有如飛彈般一樣快。至於KNUCKLES的任務，與前作同樣是守護及收集影響世界和平的鑽石為目的。



多種爽快動作

主角SONIC要以更快時間穿過各個版數，當然不能單靠自己雙腳去應付。除了利用彈台、大炮等設備飛往遠方外，今作就增加不少新的動作，其中就是踩著滑板於斜坡上滑下或欄杆上滑行，途中更可以借助起跳來做出變化多端的花式，而以上動作並不需要煩瑣的操作，情況就好像《JET SET RADIO》般玩法一樣，令遊戲的爽快感大幅度提升。另外，今集KNUCKLES就必須潛入海中的舞台進行任務，上集沒有出現過海中探險的場面，這樣玩者將會看到他優雅的泳姿呢！







豐富宏偉舞台

主角們冒險途中，需要穿過多個廣大不同環境的舞台，各處都帶有美國風土特色。圖片中的都市，與前作繁華熱鬧的STATION SQUARE大都市相比截然不同，是一處傾斜度比較高的山坡上，建立多間房屋的寧靜住宅街，來來回回的車輛情景極為少見，這樣SONIC便可以放心發揮自己獨有速度力量衝下這些斜坡。而熱帶森林中，SONIC踏上樹幹的枝，借助彈力以加快移動速度，當中隱藏著不少不可思議的秘密通道，而且還有各種寄居這處的動物向他襲擊。至於其他則有熱鬧的遊樂場、地形起伏不定的崖壁、宏偉神秘的遺跡地帶、長年結冰的冰上世界等豐富舞台，當然每版也不會那麼簡單讓主角們通過，機關陷阱的設置在所難少不免。





逗人喜愛CHAO

前作大受玩家歡迎的育成人工生命體CHAO有趣玩意，今集理所當然仍然存在，牠們將會變得更加聰明及可愛，動作神態表現也提升不少，如兩隻CHAO一起拖住手、一起睡覺等，有如一對情侶般。飼養場地亦增加提供醫療室設施，CHAO生病時便能帶牠到這處進行治療，行為簡直與人類的生活方式完全接近。同樣地，擁抱、接觸CHAO等動作仍然健在，而搖動生有果實的樹木，可將掉下來的果實餵給CHAO幫助成長。並且還可以繼續把牠們放進VMS中進行飼養或遊玩，從中發現新的事物，而結果便需要留待玩者自行發掘了。





TEXT:AINHO

SONIC SHUFFLE DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年冬

TAB/1-4P/對應VGA/

超音鼠及其同伴在地上滑來滑去？





SEGA這個響當當名字，身爲玩家的你一定認識她，而提起到超音鼠，也都知道是SEGA的招牌角色。曾經以他推出多款遊戲，分別登場於多部遊戲機上，當中最受玩家喜愛就是動作類型的作品，其中一個於Dreamcast上推出的《SONIC ADVENTURE》更是近期中的表表者。最近，除了發表這系列的最新續篇外，相距不久時間還公開一個全新形式玩法的桌上遊戲，遊戲名稱則是《SONIC SHUFFLE》，而遊戲主要目的同樣是拯救世界，不知他們又能否順理完成任務呢？

故事背景～



有一天，世界的天空上突然出現了一個神秘異空間，接著SONIC、TAILS、KNUCKLES、AMY四人更吸進這個不思議異世界中。原來這個世界正受到黑暗力量包圍著，把這裡每個人的夢破壞。他們到達後，第一時間就遇上一位名叫「露馬娜」妖精，並向大家說出一句，「求求你們，請幫助人類的夢不要給黑暗力量破壞」，就是這樣，他們便答應這件任務，將夢之結晶「能量石頭」取回來，將人類的夢再次回復。

遊戲舞台～



此作世界觀非常龐大，有多個遊戲舞台等待主角們通過，不論人物或舞台全部都是以3D立體組成，有如《SONIC ADVENTURE》一向的風格。當中有綠草如茵的草原、滿佈危險的岩場、碧海藍天的沙灘上等，令玩者完完全全投入這個世界中的感覺。

遊戲玩法～



每個舞台上也有多個帶有不同顏色圓形的地板，其實它們有不同的行動效果，當角色站上時，其效果便能產生出來。遊戲中還保留這系列以來的金環來增加生命，每個角色都需要依照手上持著的卡牌中顯示之數字來決定移動次數，最小為1，最大為9，而且行動中還能夠製造出COMBO系統，可是SEGA方面到現時為止仍然沒有公開有關其用途的資料。

遊戲特色～



今作遊戲類型類似以大富翁形式進行，故事模式中共有四名角色一起行動，當中不會缺少大名頂頂的超音鼠，而其餘的則同樣是大家耳熟能詳超音鼠的好同伴，分別為TAILS、KNUCKLES和AMY，玩者可隨意選擇其中一位來進行遊戲，每個能力值各有不同，可以影響行動中的利弊情況。至於不同的舞台，遊戲完成條件都是一樣，就是以最快時間收集名為「能量石頭」的東西，出現位置是由電腦隨機安排，假若玩者已經遊玩數次，也不會影響其趣味性。



豐富迷你遊戲～



舞台上，若果二名角色站著同一格上，便能進入有趣的迷你遊戲中。種類方面則由電腦隨機決定，有的是玩賽跑或以取得最多道具為目的等，而且亦有時間限制，一些迷你遊戲更會分割成四個畫面，每個畫面顯示一名角色的行動情況。



當玩者操控該名角色而得到勝利後，就能夠奪取對方的金環或有用道具。另外，更提供四人同時進行遊戲，可以與親朋好友一起遊玩作為消閒節目。

TEXT:AINHO

DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓(Limited Box8800日圓)
容量	GD-ROM
記憶：	11 BLOCKS
發售日：	11月30日
ETC/2P	

クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～ 我的女神

靚靚女神陪你玩問答遊戲

不論漫畫及動畫上均深受男女歡迎的作品—《我的女神》，其原因主要是藤島康介先生設計出一班美麗女神角色，以及擁有感動故事劇情。較早時，這套作品改編成問答形式遊戲於街機上登場，可是當中主要以日文問答進行，對本地玩家而言的確不是比較適合，有關代理商及水貨商因此沒有將這作品引入本港，令喜愛此作品的玩家感到有點失望。不過，事關這套作品是由NAOMI基板製作，所以現在終於發表移植Dreamcast上，這樣大家就不會白白錯失這個遊戲了。





遊戲舞台—貓實工大

有一天，一班神屬女神對抗身份不明的敵人時，不肯給他們接近一間平穩的貓實工大新校園，她們為了保護這處的安全，張開一個巨大結界包圍整個校園，而這班女神亦捲入結界裡進行保護工作。接著，螢一眼前突然出現一名第五女神RINDO，之後他便決定協助保護這個結界...



究竟玩甚麼？

玩者飾演的是此作主角森里螢一，為了不要讓魔屬們繼續打破貓實工大新校園的結界，因此便需要不斷收集魔寶石，而途中魔屬會妨害主角行動，即是遊戲中的問答題目。整個遊戲共分為八個版面，題目總數多達6000條，畫面題目顯示下方有一行時間能源棒，當中星星是代表時間多少，玩者需要在限制時間內盡快選擇正確答案，而每題中有四個答案選擇，內裡當然只有一個答案是正確，答對就能增加正確率，只要提升50%或以上便算成功通過一版。另外還提供兩人同時進行遊戲，以及不少有趣的迷你遊戲。





增加配音

於街機版本中，只有出題目或選擇正確或不正確的答案時，才會出現配音，至於今次Dreamcast版，除了保留以上元素外，遊戲進行中出現的特別EVENT，全部都加入了配音，遊戲主角森里螢一由菊池正美擔當、貝璐由井上喜久子擔當，詩璐則由久川綾擔當。



題目大幅提升！

街機版本收錄題目總數多達5000條，大家聽見這個如此驚人數字，已經令玩家不停摸著頭腦，至於今次Dreamcast版，更增加多1000條題目，即合共6000題目！題目種類包羅萬有，當中理所當然不會缺少這系列有關的問題，令大家可以考察一下自己對此系列有多深的忠誠程度，以及從而吸收額外的知識。



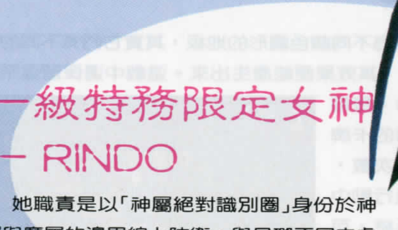
加插新EVENT

於此作中，每當完全特定條件，便影響版數分歧路線，而每個EVENT都是由藤島康介親身監修，而且這裡還會經常看見盡女神們的豐富神情。



一級二種限定女神—貝璐

主角螢一愛慕的女神，擁有一顆熱誠的心，與主角一起時更產生出深刻的愛情。於天界中全部法術的知識都是首屈一指，擅長使用治療系法術。



一級特務限定女神—RINDO

她職責是以「神屬絕對識別圈」身份於神屬與魔屬的邊界線上防衛。與貝璐不同之處是使用對魔屬用法術操作系統的獵兵女神，能夠發放出強力的法術。



TEXT:AINHO

MARIONETTE HANDLER 2 DC

發售商：	Micronet
售價：	5800日圓
容量	GD-ROM
記憶：	46 BLOCKS
發售日：	11月9日
SLG/對應VGA,通信,MIC	

警報再次響起！



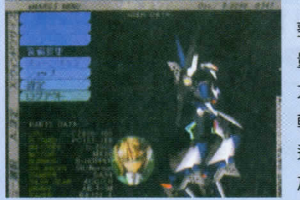
相信喜愛機械人的玩家，一定知道或者接觸過《MARIONETTE HANDLER》。這套作品是上年七月於Dreamcast上推出，其吸引之處就是提供多種豐富配件，讓玩者可以自由地更改各個機體的裝備及能力，因此外界對他的評價非常不錯。到了現在，終於發表最新續篇，其中最大改變，就是戰鬥中機體速度比前作大二倍，運用了一秒六十格，而且操作指令亦簡略化，照顧初次接觸本作的人。以下我們將會為大家介紹今作中的新增元素，以及各種系統的用途。

STORY~~

西曆2089年，地球上各國為了防範外敵入侵，便開發這個名為「U Project」自動戰鬥系統，可是由於程式上異常複雜，導致這項計劃被迫取消。事件後一年，地球各國上突然流行起以AI搭載的小型機械人對戰的新玩意...。

SET UP

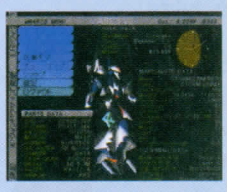
遊戲中玩者職責除了上述工作外，還需要替機體調整內部配件及武器裝備，當中有「思考」－調整思考系統運作量，數值越大思考便以高速來分析，電力消耗量就增加，因此容易出現系統故障情況。「制動器」－當機體移動速度減低，攻擊力同時便下降，相反則會增加。「機身顏色」－一看就知道是甚麼用途，就是任意改變機身顏色，有鮮明、暗淡、普通三種。「輸出力」－當調整為大，行動速度便增加，但是電力消耗量就增加。「裝甲」－選擇重身裝甲，防禦力會增加，速度力則下降；相反地，選擇輕身裝甲，速度力亦增加，但防禦力弱。「修理」－當驅動器受到損害，可裝備回復道具於行動期間自動使用。只要調整不同能力，便能夠產生出多種戰術，運用於不同形勢的戰鬥上。





BATTLE & OTHER SYSTEM

戰鬥方式共有二種，一是遊戲中的大會上進行，二是將兩部VMS連接來對戰。每當成功擊敗對方後，玩者就可以獲得一定數量經驗值，作購買裝備用途。另外今作還對應MIC的聲音輸入功能，如果大家持有SEAMAN連MIC版本，可以將這支MIC插在手掣上，接著進行戰鬥中，以聲音來控制機體操作，但有關詳細資料仍有待廠商公佈。

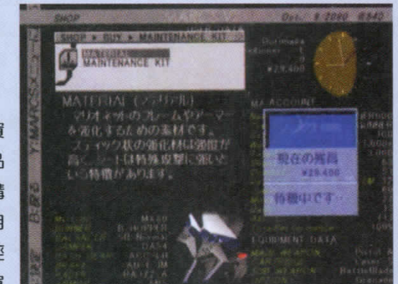




OFFICIAL SHOP

本作中，玩者需要操作一個名為OS「MARCS」管理全部MARIONETTE機體來進行遊戲，只要利用它附設的網絡功能，能夠於網上商店購買有關MARIONETTE必要的裝備及配件。使用期間，畫面會詳細顯示有關產品的樣貌及能力資料，而且還增加一項二手產品元素，能夠以較低價錢去購買，但是要注意商品的耐用度。另外，倘若比賽中獲得經驗值不足的時候，便無法購買更高性能商品。

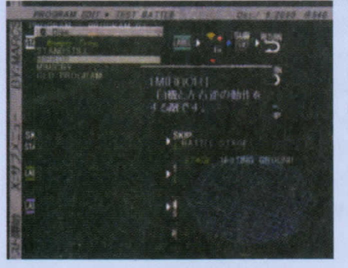




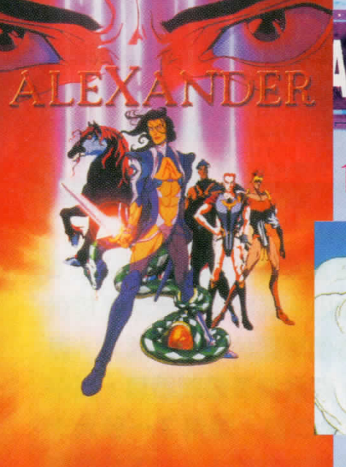
PROGRAMMING

戰鬥時MARIONETTE的一舉一動，都是依據玩者編排數據程式來實行，而這些編排並不需要甚麼學問的知識，只要在程式指令書頁中貼上適當的晶片便可以，內裡還提供各項簡單而明白的說明，晶片主要有移動系、攻擊系、索敵系、自機與敵機條件分歧選擇系、條件分歧系和跳躍系六大種類。其中自機與敵機條件分歧選擇系的用途是當自機使用雷達發現敵人時，會出現行動命令選項，選擇合適的指示，這樣作戰上便有很大的幫助。另外，當中「TEST BATTLE」模式可讓玩者觀看自己機體的編排程式上是否出現問題，從中進行更改。





TEXT：咸旦仔

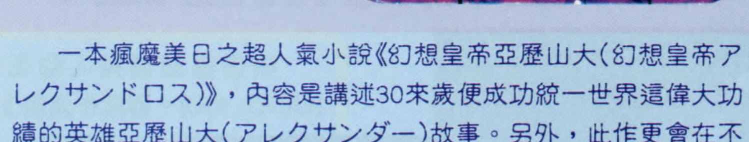


ALEXANDER The road to Percia

DC

生產商：	MEDA FACTORY
容量：	GD-ROM
記憶：	50 BLOCK
發售日：	2001年發售預定
售價：	價格未定
SLG /	

命運之子亞歷山大



一本瘋魔美日之超人氣小說《幻想皇帝亞歷山大(幻想皇帝アレクサンドロス)》，內容是講述30來歲便成功統一世界這偉大功績的英雄亞歷山大(アレクサンダー)故事。另外，此作更會在不久的將來推出OVA以及劇場版，好讓大家能欣賞到這個超人氣小說的魅力。在一年前DC已經宣佈將此作移植至遊戲上，並暫名「ALEX~VirusComposer~」。而到了今天更正式命名為「ALEXANDER The road to Percia」，現在便和大家一起了解遊戲的各種系統以及玩法吧。



STORY



公元338年，位於希臘的一個小國MACEDONIA(マケドニア)之國王菲利普斯II世(フィリッポスII世)，他的最大願望是能將希臘統一，並與CORINTH結成同盟，令各市鎮都能得到自治和自由的保障，好讓希臘的國民能得到民主和平的安穩生活。但可惜的雖然經過多年的戰亂，依然無法實現這偉大的願望。

十年之後，菲利普斯II世之妻子，在一次出外時得到神之啟示，她將來誕下的孩子將會與令世界破滅的魔王作出一場生死之戰。這個雖然是一個並不吉利的啟示，不過此孩子的出現亦是對世界有百利而無一害。到了公元356年，命運之王子終於誕生，而他就是本故事的主人翁「亞歷山大(アレクサンダー)」。



軍事會議



在編制部隊前玩者必須清楚敵我雙方的各種資料，從而制定出一個戰無不勝、攻無不克的軍隊。在進入此模式後，值得信賴的部下便會與玩者進行各項的分析，當中包括敵軍的情報、我軍的戰力分佈和各部下對作戰之意見。接著便是安排各部隊的行動以及戰術，而在玩者作出每一個安排後，各部下都會給予玩者一些意見，好讓玩者能作出適當的策略。另外，在會議中玩者還命令部隊作出指定的練習，使部隊更能熟習各戰術的運作。



SYSTEM



本作的基本進行方式是由華麗的「STORY MOVIE」開始，將故事劇情交代後，就是商討每場戰鬥之策略的「軍事會議」，接著是編排出戰部隊的「部隊編成」，完成以上程序便進入最後的「戰鬥」了。而本作的戰鬥是以「REAL TIME BATTLE」來進行，玩者在戰鬥時完全不能控制敵我雙方之軍隊的所有行動，因此在戰鬥前所進行的「軍事會議」和「部隊編成」就變得相當重要了。所以在「軍事會議」裡應盡量了解的敵軍的狀況，並在「部隊編成」中作出適當的調配，這樣的話在戰鬥時的優勢便能大大增加。



部隊編成



在軍事會議之後，玩者便需要編排部隊的人數以及種類了。部隊的種類包括有騎兵、弓兵、步兵和魔法師等，每一個種類都有其個人特性，玩者可根據在軍事會議中所取得的敵軍資料來決定，從而能達到我軍部隊能完全剋制敵軍部隊的陣容。另外，在編制時玩者還可以將士兵和藥品混合，令他們的能力得以強化，但所配合出來的詳細效果就仍然是個謎。

戰鬥



完成所有編排後，戰鬥便立即展開。在戰鬥中我軍的行動是根據玩者在軍事會議裡所安排的，以「AI」形式來進行。在戰鬥進行時玩者是無法立即更改部隊的行動，必須使用「傳令」這個指令來更改，而「傳令」就像現實一樣由士兵將指令傳至部隊處，因此部隊的距離絕對影響接獲指令的時間。所以在戰鬥前的編排是相當重要的。GP

登場人物

菲利普斯II世(フィリッポスII世)



希臘的一個小國MACEDONIA(マケドニア)國之國王，一直希望將希臘統一令人民得以過著和平自由的安希穩生活。但可惜的經過多年的戰亂，依然無法實現這偉大的願望。

亞歷山大(アレクサンダー)



MACEDONIA(マケドニア)國之王子，自幼便接受著嚴格的教育以及武術訓練，一直都是向著文武全才的道路成長。而他更是被預為將與令世界破滅的魔王作出一場生死之戰，拯救世界的英雄。

奧烙匹雅斯(オリュンピアス)

信奉破壞之神的魔女，得知MACEDONIA國之王妃將會誕下一位能與破壞之神對抗的王子後，更決心要令破壞之神復活。

赫斐斯迪安(ヘファイスティオン)

與亞歷山大一同成長的美少女，一手百發百中的箭術，再加上其勇敢果斷的性格，實在是戰場上不可多得的戰將。

富爾駱達斯(フイロタス)



MACEDONIA的元老柏魯美尼安(パルメニオン)之子，是亞歷山大軍中最可靠的騎兵，抱著忠心不異的心態與亞歷山大並肩作戰。



PS2

發售商：	CAPCOM
售價：	未定
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年1月25日
ACT+AVG/對應震動	



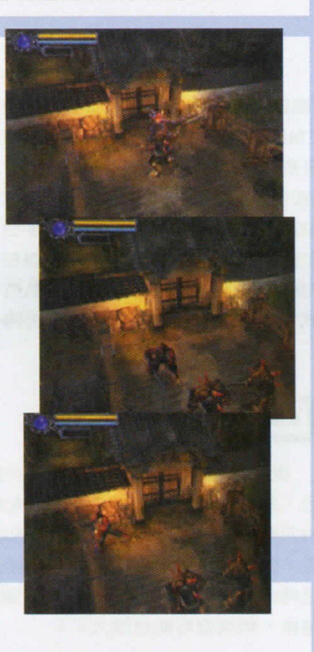
CAPCOM所製作的動作冒險類型遊戲，其代表作品相信是帶有不少驚嚇成份的《BIO HAZARD》系列莫屬。不久前，他們發表一套與上述類型相似的作品於PlayStation 2上登場，不過遊戲舞台則轉移到日本戰國時代，而玩者對付的敵人則是一班武士和異形怪物武將，主角樣貌更是由紅得發紫的電影明星金城武，令期待程度提高不少，可是於東京遊戲展2000年秋中，CAPCOM方面公開此作推出日期由原本十一月，延至為下年1月25日。雖然大家要等待多二個月左右才能夠玩到，不過我們將會介紹有關最新的遊戲情報，作為「頂住癮」吧！

誰人阻礙我一律殺無赦

故事大綱

永祿三年，即一五六零年的戰國時代，有統一天下野心的織田信長向齋藤義龍的主城「稻葉山城」進攻。雙方攻打期間，義龍的親妹雪姬不幸被織田信長的手下捉拿起來。當明智左馬介知道這件事情後，便決定潛入稻葉山城內救出雪姬。可是此時，已經被信長旗下部隊成功佔據這處地方，正因如此，城內己有多名不同種類能力的敵人守候，那麼他的旅程會遇上幾多難關呢？

操作系統



遊戲主角左馬介既然身為一名武士，當然不會缺少多種攻擊及防禦動作，由於此作於PlayStation 2平台上，因此不論遊戲中出現的建築物、場地，以及角色動作都是極為流暢自然，栩栩如生的感覺。按□掣使用刀劍攻擊敵人，若配合方向掣更可造出帶有衝擊威力來刺穿敵人身體的技能，有橫斬、縱斬、突擊等動作，是對付敵人必要戰術之一。鍵入R1同時按著方向掣，便能夠產生出前後左右的迴避移動，這樣就可以不受任何損傷避開敵人的攻擊；L1掣則是一個防禦指令，以減低被敵人攻擊的損害。

吸取靈魂

每當成功擊敗敵人後，他們便化身成為帶有發光的靈魂物體，而靈魂的大小，則視乎敵人能力的強弱。只要鍵下X掣便能夠吸取靈魂，但注意它們出現後是有時間限制，因此需要把握時機盡快吸取回來，皆因吸取這些靈魂時，畫面左上方的藍色能力棒便有一定提升，氣力儲滿後，按△掣就可以發放出強勁而範圍龐大的必殺技，對於應付多名敵人時最適合不過。



必殺技之一～“戰術殼”

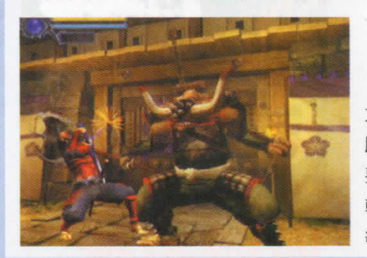


主角發出的必殺技共有多種，隨著遊戲的進度而出現新的必殺技。至於這個名為「戰術殼」必殺技，主角向敵人揮出刀劍時，同時產生出下雷現象，接著這期間再向敵人施出連續性多段的斬擊，令敵人受到嚴重的損害。

巨大敵人出現！



由於織田信長的野心非常強大，所以他私下於一處地下墓地中創造了很多威力驚人而體型龐大的中級怪物首腦。主角進行拯救任務期間經常需要應付這些怪物，它們攻擊招式比較多，而且一些的行動力更是非常敏捷，玩者對付它們並不容易啊！



部份戰鬥場地



從圖片中見到，主角左馬介正在進行名為七間櫓．虎口之卷的城門突入行動，雖然他成功進入，可是著地後原來已經有四名織田軍的殭屍兵等待中，主角便需要於這裡狹窄的環境對付它們。另一幅則位於名叫橋上曲輪．馬出之卷的橋樑上，是連接七間櫓最重要的通道，這裡由於有一座城門，因此有不少異形怪物守衛著。



溫いくぜ!泉卓球!!

Text by：悟空

PS2

生產商：	PSIKYO
售價：	5800日圓(預定)
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12發售預定
1P／SPT	

浸浸溫泉打打波

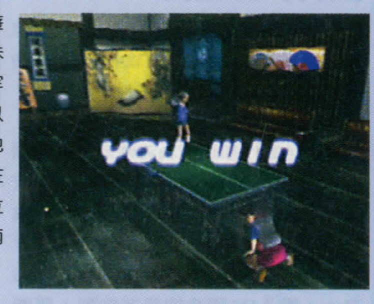




浸溫泉是日本人的風俗，所有到過日本旅遊的朋友亦應該嘗過這玩意，全身赤裸跳入一個有40度高溫的溫泉中，初次嘗試的朋友必定被熨得呱呱大叫，天在浸過這些熱力四射的泉水後，依日本人的習慣必會打一場桌球來運動一下，大家不要誤會，所謂桌球其實是今年奧運也有的比賽項目——「乒乓球」，桌球只是日本人的稱呼；而今次為大家介紹的就是PS2遊戲以乒乓球為主題的《去吧！溫泉桌球！！》，這個溫泉乒乓球會否和一般的乒乓球有所不同？大家看下去便一清二楚。

溫泉乒乓球比賽





對於香港人來說溫泉跟乒乓球根本不可能扯上任何關係，但在這隻PS2遊戲《去吧！溫泉桌球！！》卻是遊戲廠商彩京為玩家製作的一個擁有純日本風味的運動遊戲，以運動為題材的遊戲其實有很多，但乒乓球絕對是遊戲界的「罕有品種」，大家可以數出由紅白機時代到現在PS2新世代究竟推出過多少隻以乒乓球為題材的遊戲嗎？筆者記得的就只有在紅白機時代推出的一隻連名字也記不起的乒乓球遊戲，其他機種相信沒有推出過。說回遊戲，因遊戲本身以在溫泉打乒乓球為題材，故遊戲亦會環繞著溫泉進行，遊戲的故事是要玩者去位於不同地方的溫泉旅館進行比賽，比賽方式和平常大家看的一樣，以21分兩盤三勝制，一場比賽最先勝出三局者為勝利者。



八名基本角色



從現在的資料中知道遊戲有八名基本角色，有七位是原創角色一位真實角色，那名真實角色是由被日本人稱為「天才桌球少女」的福原愛小妹妹，她年齡只有12歲，但已是日本奧運代表隊的成員，可想知她在乒乓球的天份有多高。前文說過遊戲是要玩者到各個溫泉旅館進行比賽，比賽的對手就是這八名角色當中其中七人(一名屬玩者選擇角色)，暫時不知每個角色會否有能力偏差，相信這可能性很大。

遊戲系統





遊戲的控制系統只須玩者利用控制器兩個按鍵，便可以控制遊戲角色做出各種擊球動作，系統會視乎角色與來球位置，加上按擊便會打出多姿多采的擊球動作，不論是削球或抽擊等都只是用這兩個按鈕做出，非常方便。另外遊戲設有一種名叫「HYPER SMASH」的殺球技術，玩者只要在最佳及最好的位置擊球系統便會自動發動令角色使出強勁的必殺技。除了以上兩種遊戲系統外，遊戲還有第三個系統，名字叫「RALLY UP SYSTEM」，這是一種令現實乒乓球賽刺激感重現的系統，即是隨著雙方不斷進行搓球，因為「RALLY UP SYSTEM」的關係球速便會不斷加快，大家在真實的乒乓比賽中常常看到兩位對手球來球往的情況便可在遊戲中重現。





TEXT:AINHO

DOG OF BAY

PS2

發售商：	MARVELOUS ENTERTAINMENT
售價：	未定
容量	CD-ROM
記憶：	210 KB
發售日：	2000年12月
ACT/	

音樂節拍遊戲又一力作

自從音樂節拍遊戲興起後，各廠商都紛紛相繼推出題材相近的遊戲。至於筆者今次介紹這個名叫《DOG OF BAY》遊戲，雖然題材仍然離不開音樂節拍框框，但是遊戲中的角色與別不同，是一隻隻擬人化的狗犬，而歌曲方面同樣非常特別，加上這套作品更邀請了一班馳名的配音人員及以製作櫻大戰系列而聞名的廣井王子親手製作，的確令喜歡音樂節拍的玩者感到急不及待呢！

遊戲特色

今作出場的角色於序言上經已提及到，是一隻擬人化的狗犬，樣貌身形與人類很相似，女性的懂得穿上美麗性感的服裝、扮下靚靚；男性的則穿上西裝。收錄的歌曲主要是歌謠曲的風格，因此大家將會看到牠們於舞台上一邊跳舞一邊唱歌的情景。至於牠們的歌聲全部都是由名氣十足的配音人員擔當，其中有大家熟識的橫山智佐、涼風真世、本田美奈子等。由於此作於PlayStation2上推出，因此遊戲氣氛、各種動作神態表現，以及音響效果等當然有一定的保證，玩者就好像親身欣賞一場歌舞劇般的感覺一樣。

究竟如何遊玩



遊戲中角色的華麗舞姿，都需要依靠玩者一手操作才能夠製造出來。操法方法與同類型作品一樣以簡單為賣點，遊戲畫面中央下方紅心是角色的體力，而紅心旁邊則有四夥



不同顏色的寶石，當中為藍、紅、綠和黃色，它們分別代表手掣上的△、╳、十字掣的上方和下方。當遊戲的音樂開始播放時，畫面中有很多相應的顏色圓球飄落於四夥寶石中，並且產生出一些閃光，這時輸入相應的按鈕便算能夠成功，但假若按錯或錯失時，代表體力的紅心就會縮小，完全消去時候就論作GAME OVER。每成功完成一版後，便出現一個輸入評價畫面給玩者觀看自己的靈敏能力，當中有六種階段的評價，分別為「Super Excellent」－輸入的時間全部準確、「Excellent」－輸入的時間大部份準確、「Good」－不錯的輸入、「Cheap」－較差的輸入、「Bad」－失敗的輸入和「Find」－隱藏的輸入，其用途仍然未能知道。

豐富獨特物語



遊戲故事開始，是位於繁華都市之港口碼頭上，一處荒廢的貨倉中舞台展開。這個貨倉內，經常有著多匹流浪擬人化的狗隻聚集，牠們於某個晚上開了一個會議，主要談及這處地方建立酒吧的事，他們都齊心大力支持，接著更以短時間設置舞台。其後，誕生一支名為「PERMANENTS」的歌舞劇團。原來這處



聚集的狗隻，由於受到外界的迫害，所以躲避於這處地方中。與此同時，一名同樣於這處居住而有舞蹈天賦的遊戲主角「嘉米」，因為他的女友「莎拉」需要到達遠方工作，擔心她會發生意外，因此便決定出發尋找她…。

部份登場角色

嘉米(配音：涼風真世)

遊戲男主角，由於要找尋其女友「莎拉」，所以暫時離開「PERMANENTS」隊列。他旅程期間由於多了與其他人類交流，因而從中吸取不少有關世界的知識。



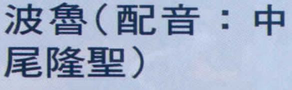
莎拉(配音：本田美奈子)

遊戲女主角，得知嘉米要找她的消息後，每在任何工作時都變得自暴自棄。



比詩(配音：島田歌穗)

巴迪的媽媽，曾經以母親身份於上級院議員管理政治一職。



波魯(配音：中尾隆聖)

時常沒有生氣的他，應付不同事情都感到很可怕，對自己完全沒有信心。





莉莉亞安(配音：櫻井智)
比比亞安(配音：橫山知佐)

孖生兄妹，性格大致相同，都是擁有一貫勇氣來應付事物，以及主動性強。

TEXT:AINHO



PS2

發售商：	HUDSON
售價：	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月
ACT	

基因不要亂來改造啊！

近年來，我們於新聞節目中不時見到或聽到一些基因改造實驗的事件，例如複製動物、將蔬果改制更為鮮味等。雖然有關研究人員向大家表明並不會將這些成果引進於人類身體上，可是部份人們仍然感到擔憂...。現在，HUDSON遊戲廠商就看準時機，公佈一套上述提及相似為題材的動作遊戲《DARK NATIVE APOSTLE》。遊戲故事中主要圍繞有關基因改造的事情，不知大家遊玩這套遊戲後，會否對基因改造知識能夠更加深入呢？

解開一切謎團



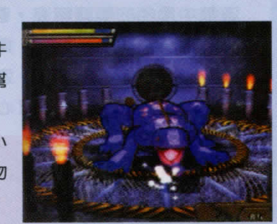
遊戲中主角，曾經是接受過遺傳基因實驗的改造人，所以他的右手能夠無限產生出炸彈的特殊能力；左手則裝上名為「BIO CHIP」裝置。某天，他不知為何倒臥於地下水道中，當醒來時發覺自己完全失去記憶，不論姓名、身份等都一概記不起來。接著，他眼前剎那間顯現一些殘留影像後，便決定隻身進入生體兵器研究所中解開這處場所的秘密。可是進入後才發覺原來並不是那麼容易就能夠知道有關的資料，與此同時更有一隊名叫「STRAY SHEEP」神秘組織經常向主角襲擊，看來這件事情背後並不是如此簡單。



通過危機重重的場地

此作中出現角色及敵人，均以美國漫畫風格手法來製作，令他們表現顯得更富色彩感。主角左手裝設的「BIO-CHIP」，就是用作攻擊敵人的方法之一。遊戲舞台主要於遺傳因子改造研究所內進行。同時間，「STRAY SHEEP」研究所的職員，進行一項秘密計劃，就是對古代超文明遺跡發掘和研究，主角其中任務就需要阻止他們行動。遊戲版數方面總共分為七個版面構成，每版除了有一般警衛、狗犬向主角襲擊外，還有大量經遺傳因子改造的異形怪物徘徊，可以因應不同怪物的特性來裝上相應的「BIO-CHIP」，從配件而產生的攻擊效果，對作戰上會有很大的幫助，以下會再為大家講述它的作用。另外，設施上更會設置多種陷阱及機關，主角不小心接觸便受到傷害，而且更需要推動一些物件或啟動機關才能夠繼續通過各條通道。

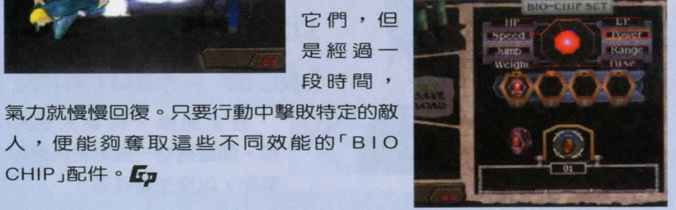




「BIO-CHIP」的作用

主角除了利用右手產生出炸彈來攻擊敵人外，還能夠借助左手的「BIO CHIP」裝置。這個裝置提供四個位置供玩者插入配件，其效能除了提升主角的生命、速度、攻擊力等之外，組合不同配件更可以產生出不同能力或攻擊效果，例如主角身體一段時間透明化，不受敵人攻擊的損害，而且還影響炸彈種類變化。不論使用「BIO CHIP」或發放炸彈，一律都需要消耗畫面左上方中的EP能力棒，若果氣力完全消耗，將不能使用它們，但是經過一段時間，氣力就慢慢回復。只要行動中擊敗特定的敵人，便能夠奪取這些不同效能的「BIO CHIP」配件。





其他登場角色



SARISA・SUTEGUSHI

首位加入遺傳因子作研究的工作，而她的另一任務就是希望將同妹ARISA的記憶回復起來。

DAIMU・KURADO

古羅索研究所的博士，經常製造出由遺傳因子改變而成的異形怪物。



GURIDO

「STRAY SHEEP」組織的幹部，而且亦屬於遺傳因子工業大學的改造人部隊組織之一。



ARISA・SUTEGUSHI

曾經被GURIDO洗腦，並且雙手改造成擁有長而鋒利的爪。遊戲中她經常與主角進行對峙情況出現。

TEXT：時雨

motogp

PS2

發售商：	NAMCO
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	56KB以上
發售日：	10月12日
RAC／對應DUAL SHOCK	

前所未有地真實的電單車遊戲！





賽車遊戲相信大家都玩過不少，但賽電單車卻是一個比較冷門的遊戲類別。現在大家有機會一嘗做電單車手的樂趣了。因為NAMCO的PS2遊戲第三彈——《MotoGP》是一套將世界電單車格蘭披治完全重視的遊戲。它不單只畫面極其真實，而且遊戲內登場的車手和賽道均以實名登場！如此精彩的遊戲你怎能錯過？

遊戲特色

1. 全實名車手和賽車場

本遊戲由於已得到了FIM(國際電單車聯盟)所認可，因此遊戲內所有賽車手和賽道，都可以用正式名稱重視在PS2上。例如大名鼎鼎，曾經連續五奪格蘭披治冠軍的MICK DOOHAN，西班牙冠軍車手ALEX CRIVILLE，和日本的名將岡田忠之等，都會成為玩者的比賽對手。賽道方面，則包括有日本的鈴木賽車場，法國的PAUL RIGARD賽車場，和英國的DOWINGTON PARK賽車場等共五條賽道。



◆真實的職業賽車手就是你的對手！



◆世界聞名的鈴木賽車場，在途中可以見到的摩天輪也忠實地重現

2. 真實的車體性能

一些玩開普通賽車遊戲的朋友，初接觸這遊戲可能會覺得很難玩，經常會因為入錯線已駛出賽道以外。其實這是因為《MotoGP》完全模擬了真實電單車的動作特性。例如在入彎時，普通賽車許多時可以不用減速直接「甩尾」衝過，但電車單卻幾乎每一個彎都要剎掣減速，否則一家會「炒」出賽道之外。如果玩者想追求和駕駛真車無疑的感覺，還可以將出賽前將「SIMULATION」的選項設定為「ON」，你會發現駕駛電單車絕不是想像中般容易！





◆一不小心就會COURSE OUT，注意！



◆如果玩者高速撞向其他車手，就會出現這種「炒車」場面……

3. 美麗絕倫的 REPLAY

直到目前為止，賽車遊戲REPLAY最精采的，如無意外應是PS的《GRAN TURISMO》，但在《MotoGP》推出後，這個名譽應該改歸後者了。《MotoGP》的製作人員在REPLAY的鏡頭運用上下了不少心思，令到整個REPLAY就好像電視直播賽車一樣，例如畫面上一些遠處的景物會因為路面的熱氣而出現搖曳的現象；在路邊裝設的鏡頭會因為電單車在它身邊擦過而震動；還有那個高空鏡頭，簡直十足坐在直昇機上看比賽一樣！





◆離遠點看，真的會以為自己在看電視直播！

遊戲模式

1. ARCADE

顧名思義即是街機模式，玩者可以任意選擇一條賽道和任選一架電單車參賽。圈數亦可以任由玩者設定。



◆排位賽在SEASON模式中極為重要

2. SEASON

參加世界電單車格蘭披治賽。玩者要走遍世界各地進行整整一季的比賽，而且要成績在某個程度之上才能獲得車隊繼續聘用。另外在每場賽事正式舉行前，玩者都要參加排位賽，否則便要從最尾位置起步。

3. TIME TRAIL

單獨在賽道上行走，以追求更快速度的模式。遊戲更可以提供高手們的GHOST CAR來讓玩者參考行走方法。

4. VS

上下分割對戰模式，在單打模式中充分鍛鍊過後，不妨找朋友們來一較高下！

5. CHALLENGE

在本模式中遊戲會提供共54種不同的挑戰給玩者，例如某一段路程的TIME ATTACK，完成SEASON模式，甚至是要在一圈之內超越15架敵車等奇怪要求都有！而在完成後，玩者便可以直接控制在遊戲登場過的職業車手們，又或者是取得車手們的照片，甚至是隱藏人物都有……！



◆這個不正是漫畫《バリバリ傳說》中的主角巨摩郡？完成CHALLENGE 24便可取得



◆NAMCO的名角色古洛娜亞！？

電單車遊戲用控制器同時發售！

為了配合《MotoGP》的推出，HORI也在發售當日推出了一個電單車遊戲用控制器「SUPER BIKE CONTROLLER」。和普通的賽車呔盤不同，這個控制器模擬了電單車向左右傾斜的動作來進行轉向，而油門和剎車掣的操作性當然也和真電單車一樣，更厲害的是它還附加了震動功能，可說是《MotoGP》的最佳配搭。喜歡電單車的朋友，不妨考慮將它和遊戲一同購買！這控制器的價格為6980日圓(約520港元)。GP

TEXT:AINHO

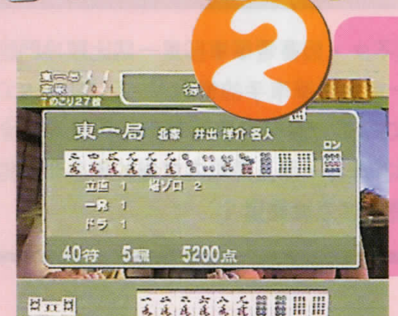
井出洋介的麻雀家族2

井出洋介の麻雀家族2

PS2

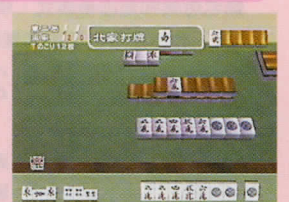
發售商：	SETA
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	477KB
發售日：	10月12日(發售中)
/ETC	

麻雀家族回來了



若果閣下單獨一個於家中感到無所事事的時候，不知會用甚麼娛樂節目來作消磨時間呢？其中的麻雀玩意，雖然只得一人是玩不起來，但是電視遊戲機中的麻雀遊戲就完全不同！皆因有電腦陪伴玩者遊玩，這些科技的發明的確對麻雀愛好者是一個重大喜訊。其中一套名爲《井出洋介的麻雀家族》，看其遊戲名稱都知道，其最大賣點就是由日本馳名麻雀高手「井出洋介」先生監修。而到了現在，終於正式將第二集搬往PlayStation2上，因此遊戲的迫真度能夠達至更高峰呢！

遊戲特色及玩法

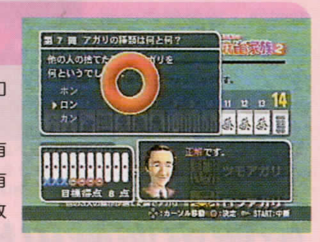


此作遊戲玩法其實並不深奧，一般甚少接觸麻雀的玩家也能夠領會遊戲箇中樂趣。對戰中，畫面左上方顯示餘下取牌數目，上方中間則是顯示對方發牌中的情況。對戰期間不但加入會話系統，而且各個角色更出現多款表情及動作，有時玩者從這些對話中更可以預測他們持牌的好壞。例如苦笑表情，即表示持有一面不錯的牌或將會食糊，這樣玩者便需要提高警覺。另外，雖然此作外表看來只是一款普通麻雀遊戲，但其實有很多豐富元素給玩家享受，可以設定對戰中是否自動產生食糊，控制視點以細心觀察發出的牌情況，當中還可以調教已發出牌的數量統計，黑色的牌表示已經發了四隻，紅色表示發了三隻，白色則是二隻以下。每局完結後，以最高的得分便算勝利，其分數結果便自動記錄於分數表上供玩家作為日後參考。

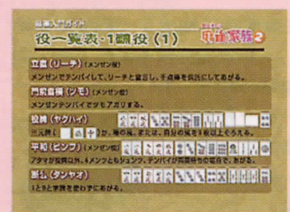




麻雀入門



若果大家對日本麻雀知識是一無所知的話，這個遊戲就一定更加適合你們，那為何筆者會這樣講呢？皆因遊戲中有一個模式就好像上麻雀學習課一樣，有一位老師以簡而精的講解方式向大家教導，而這位老師就是「井出洋介」先生。不單有基礎麻雀知識提供、完美無缺的圖文並茂說明各種食糊方法和各類食糊分數計算方法，並且於每項知識學習完結後，出現選擇題考考大家吸收了多少知識，而這個總數共分成為八個章節進行，玩者要在十條題目內答中最少八題才能夠繼續學習更高麻雀知識。完全這個課程後，要變成一名高手也並不出奇啊！



大會開催



此作重點模式之一。故事大概講述由芥川家開辦的麻雀大會，分為四個季節進行，每個季節的比賽都有其獨特名字，例如「風花杯」。賽事分為二組，玩者需要與八名強手進行對戰，以最高的分數來奪取獎杯。每局洗牌期間，對手會向玩者談話，途中更出現對話選項，選擇不同答案則影響他們回答的態度及表情，如開心或憤怒，並且對接下來對戰的氣氛有所改變，令比賽期間增添不少情趣。



自由對戰



與上述提及的模式有點不同，玩者可以隨意選擇對手角色、更改各種佈局規則、遊玩場地、遊玩圈數，以及季節時間進行的設定。當玩者以勝利身份來完成大會開催模式，各種設定選擇便有所增加，令遊戲樂趣提升不少，而且難度方面比較偏低，拿來用作練習最適合不過。



井出洋介簡介



自從於昭和54年的東京大學文學部社會學科畢業後，開始轉投麻雀學方面進發，那時他的成績更取得第一名。平成11年，他更於王貞治杯中優勝。隨著麻雀這項玩意普及，他分別於昭和63及平成九年，在日本設立「日本健康麻雀協會」和「麻雀聯合會(MU)」。而現在則於一個有關麻雀節目上擔任講解工作。GP

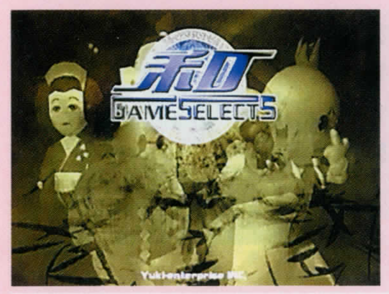
Text by：悟空

GAME SELECT 5 和

PS2

生產商：	悠紀ENTERPRISE
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	204KB
發售日：	發售中
1~2P／TAB／DUAL SHOCK 2對應	

唔係日本人唔玩得



日本遊戲「花札」、「將棋」、「五目」等相信很多人也有聽過，但真正懂得玩的朋友又有多少個？《GAME SELECT 5 和》就是一隻將五種日本遊戲集合起來的遊戲，不知經這次遊戲介紹後會否有玩家對日本遊戲的興趣有所增加呢？

遊戲玩法逐個講

既然是以五個日本遊戲為遊戲題材，當然要將五個遊戲逐一介紹，務求玩家就算沒興趣玩此作品也對其玩法有一定認識；遊戲中五個日本遊戲分別為「將棋」、「麻雀」、「花札」、「五目」和「囲碁」下文將會逐一介紹其玩法。



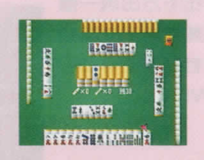
將棋

玩法類似中國象棋，誰先將對方的「王將」吃掉便算勝利，不過將棋中「兵」和「卒」的數目較中國象棋多，其他中國象棋中車馬炮的名稱亦有所改變，就連棋子的行法也有不同，遊戲與象棋最大分別的地方就是對方若有棋子被自己吃掉，自己便可將那些棋子拿來使用，這亦是日本將棋與中國象棋的最大不同之處。



麻雀

這遊戲的玩法應該不用多說，不論是香港常玩的上海式麻雀或是日本式麻雀都會有玩家知道其玩法，兩者不同的地方就是翻數計算及吃糊方式有少許不同。



花札

與香港啤牌「三公」的玩法差不多，都是以兩張或三張花札牌的點數大小來計算勝利者，點數最大者為勝，點數以9最大、0最小，特別之處就是遊戲會要玩者先選一張點數牌，之後會再派一張，這時要選擇是否多要一張還是不要直接開牌，只要紙牌點數相加後的數目比做電腦大便算勝利。

五目

筆者早覺得這遊戲看似簡單實際很難，遊戲玩法要兩者在一棋盤上盡快將五隻棋子連起來為勝者，單說就真的很簡單，但筆者在十局中也只能四局。



囲碁

玩法很像蘋果棋，但有少許不同，不同的地方就是玩者必須將要吃的棋子完全包圍才能將棋子吃掉，相信香港的玩家對這玩法一定不太習慣。



Text by：悟空

上海THE FOUR ELEMENTS

PS

生產商：	SUNSOFT
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	91KB
發售日：	發售中
1~4P／PUZ	

上海式麻雀咁玩嘅咩？

在遊戲界「上海」這名字只要有一定資歷的玩家都必會聽過，她是一款用麻雀再加上配對方式來進行的遊戲，雖然遊戲玩法看似單調，其實當年遊戲不知吸引到多少人；之後遊戲亦在多部遊戲機上推出過多次續集，現在遊戲廠商SUNSOFT首次在新主機PS2推出遊戲的最新一集，究竟PS2的「上海」會是怎樣的？現在便為大家揭曉。

遊戲玩法



遊戲的玩法與過往的上海一樣，玩者要將畫面中所有麻雀配對，被配對的麻雀會消失，當所有麻雀全部配對消失後便可過關；另外遊戲是有時間限制的，在配對進行期間在畫面下方會有一時間BAR，遊戲進行時時間BAR會不斷減少，若時間BAR減盡玩者仍未將全部麻雀配對好便會GAME OVER。不過有些麻雀在配對後是會將時間BAR增加少許，玩者須留意。

模式介紹



遊戲共有三個模式，分別是「フォーエレメントモード」(FUOEREMENTO MODE)、「パンダモニアムモード」(PANDAMONIAMU MODE)及「プラクティスモード」(PURAKUTEISU MODE)；基本上三個模式的玩法完全一樣，都是將畫面所有麻雀用配對方式將之消除，「フォーエレメントモード」全部共有16關，「プラクティスモード」有20關，而「パンダモニアムモード」則是供四名玩家進行遊戲的多人模式，是「上海」PS2版本的獨有玩法，玩者可以在開始前自行設定遊戲規則，例如麻雀款式、版面形式及限制時間長短等，在開始遊戲後畫面會出現代表四名玩家的顏色指標，跟著玩家便要合作將所有麻雀清除，若玩家不足四人餘下的便會由電腦代替，大家不要以為人多便可更快完成遊戲，有時可能出現「人多手腳亂」的情況，有時會因為為了增加自己的分數而封殺了生路出現DEAD LOCK。



玩後感



筆者一向對上海沒多大興趣，但今次的PS2版本因為增加了一個四人模式，令筆者對此作亦有興趣一試，要取高分數之餘亦要與其他人合作過關，非常考玩家的合群性及默契，不過這隻玩法不多的遊戲卻要賣5800日圓，遊戲的說明書也只有那五、六頁，這實有點欺騙成份，若非對上海有濃厚的興趣，此隻也是不玩也罷。

Text by：悟空

SILENT SCOPE

DC

製造商：	KONAMI
售價：	5800日圓
容量：	GD ROM
記憶：	20 BLOCKS
發售日期：	發售中
1P／STG	

冇槍仲有咩好玩？

在街機大受歡迎的射擊遊戲——《SILENT SCOPE》在宣佈會推出DC移植版本後一直都極受玩家期待，大家期待遊戲會否推出專用SNIPER或是使用舊有的DC手槍，不過當KONAMI在期後公佈不會推出任何對應SNIPER時，不少玩家都非常失望，沒有槍只用手掣的《SILENT SCOPE》必會令遊戲性大大減少。



遊戲介紹

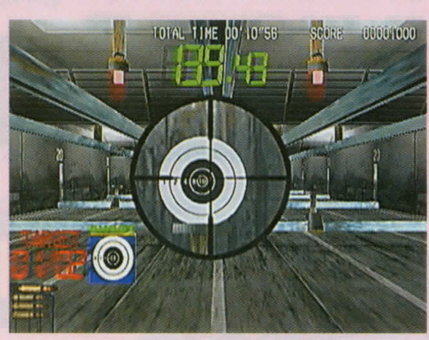
有足夠年齡進行遊戲機中心的朋友必會知道《SILENT SCOPE》是一隻怎樣的遊戲，但未夠年齡進入遊戲機中心的朋友卻未必知道，有見及此筆者便先為那些未玩過此作的朋友來一個簡單遊戲介紹，之後才為資深玩家作詳細介紹。

《SILENT SCOPE》是一隻一身視點射擊遊戲，由KONAMI製作，於1999年推出街機版，遊戲的外型除了有螢光幕之外還有一支和真正狙擊槍差不多大小的狙擊槍模型(但不像PSG-1)，令其更有吸引力；而遊戲故事是要玩者扮演一名狙擊手去執行一項緊急任務，這項緊急任務就是要盡快將被恐怖份子捉去的總統及其家人拯救出來；之後玩者就會以狙擊方式不斷將敵人消滅直到將總統一家救出為止。



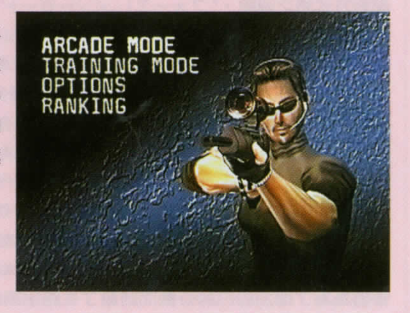
SHOOTING RANGE (INDOOR／OUTDOOR)

這是一個在練靶場進行射擊的模式，亦可說是另一個TRAINING MODE。這模式會再分開「INDOOR」和「OUTDOOR」兩個選擇，「INDOOR」和「OUTDOOR」兩者的分別在於「INDOOR」即是在室外進行，有時射擊目標會不斷移動；「OUTDOOR」是在室內進行，目標不會移動，但有時要取得一定分數才可繼續進行，不過兩者有一相同之處，就是有時會在左下方出現一圖案，玩者要依指示射擊相同圖案，若射擊便會立即GAME OVER。



模式介紹

遊戲供玩家選擇的模式不多，只有「ARCADE MODE」、「TRAINING MODE」、「OPTIONS」和「RANKING」四個，下文會逐個逐個模式分開作詳細介紹。



ARCADE MODE



在「ARCADE MODE」中會另外再分開三個遊戲模式，分別是「SHOOTING RANGE」、「STORY」和「TIME ATTACK」，三個模式玩法各有不同，選擇好玩哪個模式便按A掣射擊作決定。

STORY

可說是ARCADE MODE的主模式，故事說總統一家被恐怖份子綁架，說要以他們在獄中的首腦進行交換才可救回總統一家，但這當然是可能的事，假若他們的首領再次得到自己那便會出現更多災害，所以政府經過商議後政府便決定進行總統拯救行動，他們先派人去拖延恐怖份子時間引開他們的注意力，另一方面則派出一名負責拯救總統的人，負責這任務的當然就是玩者，之後遊戲故正式開始。遊戲進行時玩者要不斷將敵人以狙擊方式將他們消滅，當中會隨時有一些分歧點出現要玩者進行選擇，例如在「STAGE 1」BOSS戰時玩者便可以在三個之中選擇對哪1個，選擇好



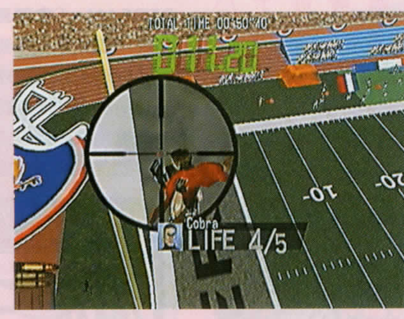


後會繼續遊戲。而在在遊戲進行過中玩者要用最短時間將全迎恐怖份子消滅，因為遊戲是以時間制，遊戲進行時時間會不斷減少，補充方法就是將敵人消滅，越快將他們消滅所補充的時間會越多，這亦是遊戲除消滅敵人外另一個生存方法。



TIME ATTACK

這模式其實和「STORY MODE」一樣，只不過是以時間制方式進行。玩者不能像「STORY MODE」般可以從殺人取得時間補充，玩者必須在預定的時間內完成任務否則便會GAME OVER。這個模式分開「EASY」、「NORMAL」和「HARD」三種難度，不同的難度是進行不同的關數。



TRAINING MODE

初次玩這遊戲的朋友必到之地，若是初次接觸遊戲者可在此進行練習。在模式中玩者可選擇不同地點進行練習，有室內和室外、更有白天和夜晚，除地點外亦有多種練習方式選擇，下文會為大家詳細介紹。

場地

在TRAINING MODE中供玩者選擇的場地有「FARM」、「RIVER」和「CAVE」三個。三個場地都有其自己的特色，「FARM」是一個沒有太多障礙物阻礙玩者視線及會在攻地進行練習的場地；「RIVER」則是一處比「FARM」障礙物數量多的場地，有時更會站在河流上的小船進行，浮動不定的小船會令玩者出現偏差；第三個「CAVE」場地是要用夜視鏡來進行的場地，玩者要在黑夜中進行射擊練習。



模式

除了有三種練習場地供選擇外，亦有4種不同的射擊模式供玩家選擇，這四種射擊模式分別是「TIME ATTACK」、「PERFECT SHOT」、「POP-UP TARGET」和「QUICK SHOT」。「TIME ATTACK」是要玩者以最快的時間將所有的目標擊倒；「PERFECT SHOT」則沒有時間限制，但要準確擊中目標，一失手便會GAME OVER；「POP-UP TARGET」是一個以分數來定勝負的模式；「QUICK SHOT」是一個要在最短及最快的時間內將目標擊倒的模式。

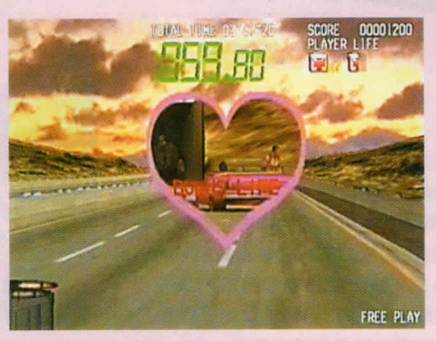




遊戲心得

在STORY中玩者除了要留意敵人攻擊外也要留意四處走避的途人，因為除了敵人攻擊會扣半格能源外只要不小心射中途人亦會扣去玩者一格能源，而最危險的地方就是BOSS戰，因為BOSS戰在BOSS身邊除了會有敵人攻擊外還會有人質，而且與BOSS非常接近，所以玩者要非常小心不要射中人質，不然便要扣一格能源。相信大家會問遊戲是否只有扣能源的系統？當然不是，遊戲是有增加能源的方法，但方法只是有一個，就是用SCOPE去觀賞一些穿著泳衣的美女，只要能夠用SCOPE看到這些泳裝女郎玩者便可得到一格的體力回復，但在觀賞同時遊戲的時間仍會不斷流失，所以若非肯定知道泳裝女郎的正確位置，也不要浪費時間去尋找，免得出現被攻擊的危機或時間不足而GAME OVER便得不償失。





遊戲總結

論移植度遊戲絕對是完全移植，已經還加入街機版沒有的TRAINING MODE給玩家進行練習，但沒有對應光線槍始終是一大缺點，怎說一隻模擬射擊遊戲用手掣玩必定不及用槍玩般來得真實，而且用手掣的移動速度亦定比光線槍慢，究竟這次沒有光線槍對應事年是KONAMI的偏袒還是移植困難所致？PS2版的《SILENT SCOPE》又會否有光線槍對應？相信要到遊戲推出才會知曉。玩在街機的《SILENT SCOPE 2》已經推出好一段日子，不知廠商會否推出街機移植版本？會的話又會是那一機種？DC？PS2？今次會否有光線槍對應？一切一切只有待遊戲真正推出才會知道。





Text by 貨車佬痴心

EIGHTEEN 18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER

DC

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	5 BLOCK
發售日：	2000年10月12日

RAC/對應MODEM、振動器、RACING CONTROLLER、VGA

十八轆！！！！

「十八轆！！足足斬開你十八轆！！！......」哈哈！不要驚慌！說說笑而已！其實十八轆《18 WHEELER》只是形容美式貨櫃車有著又大又多車輪的意思。筆者在早陣子此GAME未推出之前已曾一嘗試玩版的感受，但終歸未能滿足。現在終於能親身試試正式推出版本，當然要第一時間玩玩看呢！

簡化操控

筆者在早前亦有提及到在《18 WHEELER》裡所有車輛及模式均沒有自動排擋型號選擇，但在《18》中只有手動排檔的拖頭操控方法也不會叫玩者感到困難，其手波操作是比現實貨車簡化了很多。在車子行駛中的畫面裡右下方的是轉數錶版，因貨車都以柴油引擎作推動為主，較一般房車著重扭力及慳油方面，所以最大轉數數值都是在3000轉的範圍以內。在錶版的右側的「LOW」和「HIGH」字樣是車子的波段顯示。在「LOW」低速區域時有3個波段，是起步用的頭1、2、3波，「HIGH」是高速的4波，而按B掣則會直接進入後波。

SLIP STREAM

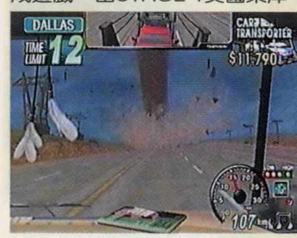
另外值得一題的遊戲系統是SLIP STREAM。「食氣流，抽頭過」這技術別以為只有在一般賽車上用到，在貨車大戰裡亦是非常重要。在車子緊貼前車的時候，依據物理學因車身前方所承受的風阻壓力給前面的車輛所阻擋了，在風阻系數減低了之下除了令車子更慳油之外，還有助提高車輛的加速力。



Dreamcast版的模式

ARCADE

ARCADE MODE故名思義當然是街機模式，完全忠實移值的內容平常有到遊戲機中心的朋友應該對此模式不會陌生。全個遊戲共有4關，玩者需要駕著大貨櫃穿州過省才能完成遊戲。由STAGE 1美國東岸的紐約，經過南部的聖彼得堡、中部的達拉斯，到最後一站由賭城拉斯維加斯開至西岸的三藩市。遊戲的限制時間非常緊迫，所以玩者不要忘記追殺貨VAN！因為每一輛貨VAN都有著寶貴的3秒BONUS！所以各位馬路之友記得每當遇上紫色貨VAN的時候，應該怎樣做呀？踩衝油門幹掉它！



◆哈哈！為什麼路面會有龍捲風出現？！

BONUS GAME

如玩者能在過關時比對手車更快到達終點的話，會有泊車BOUNS GAME出現。在泊車的時候玩者除了要盡快在限定時間之內把車子駛入指定的車位之外，還要注意不要撞到路旁的雜物如貨箱或電燈柱等，不然損壞了這些公物的話便會扣除BOUNS金額。如能順利停泊車子之後除了有額外報酬以外，更可取得新的零件如響號喇叭等。在第二關開始便會有貨物種類給玩者選擇，你可隨自己喜好挑選其中一款貨物來運載，或可根據顯示出來的難易度，貨物的重量及報酬來考慮選擇哪一款的貨物拖架。





SCORE ATTACK

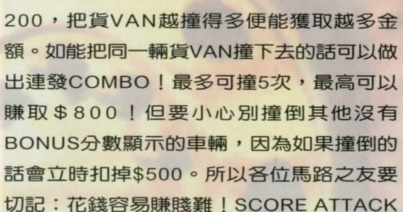
SCORE ATTACK的遊戲目的不是要跟其他車輛鬥快，而是要盡量賺取最多金錢。形式是在限定時間之內，玩者須盡量撞倒路面上的貨VAN賺取金錢。開發者特別設計這個模式，其實就是可讓玩者集中精神追殺貨VAN！在畫面右上方原本顯示貨物的位置會轉變成一疊疊的鈔票，顯示出玩者現正賺取了多少酬勞。每輛貨VAN被撞倒後玩者都會增加$200，把貨VAN越撞得多便能獲取越多金額。如能把同一輛貨VAN撞下去的話可以做出連發COMBO！最多可撞5次，最高可以賺取$800！但要小心別撞倒其他沒有BONUS分數顯示的車輛，因為如果撞倒的話會立時扣掉$500。所以各位馬路之友要切記：花錢容易賺錢難！SCORE ATTACK模式跟PARKING MODE一樣也有4個STAGE，最有趣的是其中的一關STAGE 4「SEA SIDE II」跟我們熟識的《CRAZY TAXI》路段很是相似，同樣有一條很面熟的長命斜路！另外還有一個STAGE是一個環型設計的賽車場地，跟《DAYTONA》的獲型跑道也是十分相似呢！



◆看看這條斜路是否覺得面熟？像不像《CRAZY TAXI》中第一關的落斜路段！



◆留意從對手貨櫃裡掉出來的貨物是可以拿取來增加BOUNS的！





◆這一個STAGE的鑊型跑道又跟《DAYTONA》的很相似啊！

PARKING

在PARKING MODE裡可讓玩者集中遊玩泊車模式。在模式裡畫面左上方會顯示出時間限制，右下方的數字是玩者完成遊戲的總共時間，另外左下方的是顯示玩者車子位置的地圖。遊戲形式是玩者須根據路面上的綠色圓球佈置出來的路線行走，然後到達指定的車位停泊車輛便可。模式中一共有4個STAGE可供選擇，在每一個關裡不是只有一次泊車機會，而是有著多個車位給者停泊，好讓玩家們泊過痛快。



VERSUS

在Dreamcast版的《18 WHEELER》裡亦增加了街機沒有的二人對戰模式，畫面以上下分割模式顯示。遊戲形式其實是以SCORE ATTACK模式進行，在限定的3圈時間裡面兩名玩者須互相競逐，爭取撞擊貨VAN增加BONUS金額。在遊戲完結後，取得最高分數的一方便算勝利。在遊戲開始前玩者雙方可自行挑選合心意的貨櫃拖頭及運載貨物，然後便可選擇不同關數遊玩。



◆上下分割畫面的對戰模式。

各款運載貨物

FUEL TANKER

長度	11.0m
重量	38.0t
報酬	$10,500

◆裝載燃油的大型油缸。

CAR TRANSPORTER

長度	11.0m
重量	38.0t
報酬	$10,500

◆可同時運載多部車輛的拖架，分開上下兩層裝載車輛。

LOG TRAILER

長度	16.0m
重量	21.0t
報酬	$12,500

◆運載木材的拖架。

CONTAINER

長度	11.5m
重量	36.0t
報酬	$12,000

◆最典型及常見的貨櫃。

BIG RIG

長度	16.5m
重量	55.0t
報酬	$14,000

◆運載到地盤工作的剷泥車拖架。

DUMP TRAILER

長度	10.5m
重量	42.0t
報酬	$13,000

◆運載沙石的大型泥頭拖架。



CABLE CAR

長度	16.0m
重量	72.0t
報酬	$15,000

◆我們在SEGA的《CRAZY TAXI》當中的街道裡常常碰到。

拖頭選擇

在拖頭選擇方面Dreamcast版中只有4輛，最奇怪的是不見了那輛日本飛仔貨車。這點原因究竟為何？要問問SEGA的開發者才知道了。

ASPHALT COWBOY

速度	***
扭力	****
硬淨程度	***

◆性能最能達致平均的一架拖頭，速度及扭力都相當平均，初玩者不妨一試。

HIGHWAY CAT

速度	****
扭力	**
硬淨程度	***

◆雖然扭力久逢起步較慢，但中高段的加速力則是全遊戲之中最好的一部拖頭。

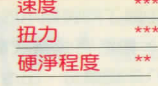
LONG HORN

速度	**
扭力	****
硬淨程度	****

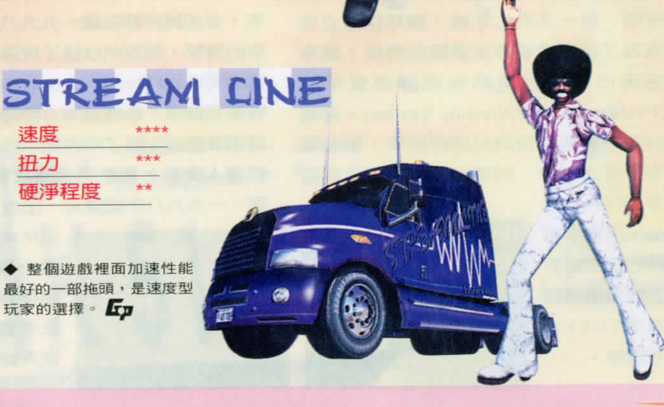
◆與HIGHWAY CAT相反LONG HORN中段加速力不高但扭力好起步一流，而硬淨程度亦是最高。

STREAM LINE

速度	****
扭力	***
硬淨程度	**



◆整個遊戲裡面加速性能最好的一部拖頭，是速度型玩家的選擇。



TEXT:AINHO

DEEP FIGHTER

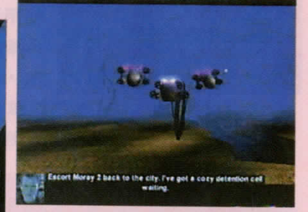
DC

發售商：	UBI SOFT
售價：	美版
容量	GD-ROMX2
記憶：	12 BLOCKS
發售日：	發售中
STG/2P	

要好好保護海底世界啊！

大自然的海底世界裡，理應是一個清澈美麗而富有神秘，當中有很多不同種類的魚及各種千奇百怪的生物存在，可是一個組織在海底中建立基地，進行一連串神秘的計劃，導致影響了海底生態環境。於是，一支保護大自然的隊伍在海底裡建立一座基地，以打擊他們行動及調查事件的背後，這就是此個遊戲的目的。

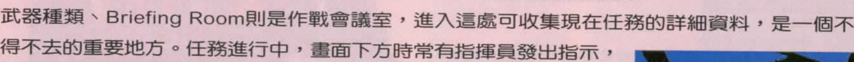




遊戲特色



玩者要在仍未受到污染的海底裡駕駛一部先進小潛艇進行各種任務。隨著遊戲的進度，機種選擇就不斷增加，每部能力值亦各有不同，視乎不同任務選擇合適的機體來進行。實行任務之前，先出現一個準備畫面，當中有Launch、Sub Setup和Briefing Room三個模式，Launch是命令正式出發、Sub Setup是顯示現時各種機體能力及攜帶武器種類、Briefing Room則是作戰會議室，進入這處可收集現在任務的詳細資料，是一個不得不去的重要地方。任務進行中，畫面下方時常有指揮員發出指示，



說明任務的最新情況及如何完成任務，而中心的描準器下方那條，代表機體體力，移動中有一些生物會攻擊己方，玩者可以決定是否攻擊牠們，另外還需要注意不要潛入較深的海底中，這樣會令機體受到嚴重損害。

首版任務

玩者要在九分鐘內破壞全部分佈於不同位置的紅色物體，接著還找出地下組織所在地，可是需要穿過一個小洞才能到達。位置方面於一處深海中有很多石壁圍繞著的一個小洞，洞中環境比較黑暗而長，幸好沒有生物存在攻擊己方，到達後這版任務便正式完成。



TEXT:AINHO

FLAG TO FLAG

DC

發售商：	SEGA
售價：	美版
容量	GD-ROM
記憶：	8 BLOCKS
發售日：	發售中
RAC/2P	

時速高達360km賽車遊戲

相信熱愛賽車的玩家，應該接觸不少賽車遊戲，如F1、GT、保時捷、電單車等，不過有否玩過印地安卡特賽車呢？這個系列與上述相比的最大特色，算是每場賽事的進行圈數平均多達80回以上，賽車行駛時速更是與衆不同。現在有一套相關遊戲推出，而以上種種都能夠於遊戲中完全感受得到呢！

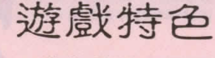


卡特賽車歷史

以超高速橢圓賽道為聞名的印地卡特賽車，自一九九七年起，聯邦快遞公司成為了該個賽事的主要贊助商後，賽事名稱已被改為聯邦快遞錦標賽系列(FedEx Championship Series)。這個被喻為美國最頂級的錦標賽車，現今賽事覆蓋北美洲、南美洲，以及亞太地區等地共十九站，而選手駕駛的便是世界上擁有車速最高達360km的賽車。

遊戲特色

此作是以卡特賽車為藍本，全部資料都依據一九九八年的賽事，而且共收錄了現實中一模一樣的十九條賽道，當中有Gold Coast、Long Beach、Fontana、Houston等馳名賽道。車種選擇方面總共提供二十七輛賽車，於車種選擇畫面中除了同時顯示該名車手樣貌外，還顯示出他們個人資料，包括有參賽次數、技術經驗、取得最高位置、一九九八年總績分、出生日期及地點，而遊戲開始時以Rolling Start進行，賽事進行中會出現天氣變化，影響賽車的車胎於路面上行走時的狀態，因此玩者要視乎天氣環境，是否需要進入維修站來更換合適的車胎。



CHAMPIONSHIP

遊戲中最重要模式之一，進入這個模式初時，玩者可以細緻更改各種項目，包括賽事中的天氣、完成賽事的圈數，最少為5%，最大則為100%，調教後者會依據現實中每場賽事法定的圈數，最高多達180回之多、是否出現損害度、賽事進行中是否顯示方向提示，以及是否出現黃旗。每開始進行一場真正賽事前，玩者可以自由地進行練習，接著參加排位賽，最後才正式比賽。於賽事結束後，取得不同的名次會獲得不同分數，名次越高，分數便越高，完成整個賽事後，顯示出一個總積分榜，積分最高的選手便能夠成為第一位取得錦標。



TEXT：時雨

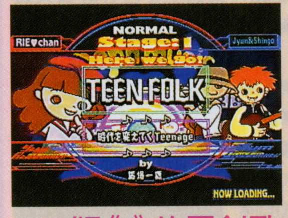
pop'n music 4 ™ APPEND DISC

PS

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日期：	10月12日
1~2P／SLG／對應PocketStation	

pop'n新時代第四度來臨！

在街機中非常受一般玩家歡迎的KONAMI音樂遊戲《pop'n music》，它的第四集最近已被移植到PS上了！《pop'n music》的曲種一直以多元化見稱，由近期流行的POP SONG、EURO BEAT到冷門的CLASSIC、PUNK都有，今次《4》當然也保留了這個傳統。而上集大受好評的PocketStation對應Mini Game也同樣有在《4》之中收錄！



要玩的話先要有《2》啊！

這套《pop'n music 4》和前作《3》一樣是APPEND DISC，玩者需要先用《pop'n music 2》開機，然後在MENU處選擇「DISC CHANGE」換碟才能玩到。

遊戲模式共有四種！

ARCADE MODE

這個是和街機相同的模式，玩者在裡面還可以選擇「NORMAL／EXCITE／PARTY」三種模式。NORMAL是最普通的模式，想「正正常常」地玩遊戲的話請選擇這個；EXCITE是給玩NORMAL覺得不夠刺激的人而設，因為在遊戲途中玩者的對手會出盡所有辦法妨礙你，例如將音符亂移位、縮小音符的判定、甚至是令音符中途隱形等等！最後的PARTY則是一個會產生RANDOM EVENT的模式，因為大家都不知道會發生什麼事，最適合和朋友們在PARTY上胡鬧一番！



◆嘩嘩……！音符不見了！點打呀………

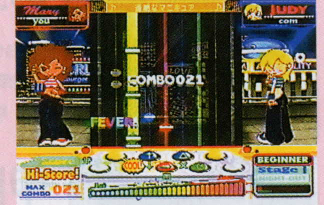


◆對手居然站在樂譜上妨礙視線？！卑鄙呀……

◆「PARTY MODE」中的音符許多都有特殊效用，小心！

BEGINNER

在這個初學者模式中，各首音樂的音符排列都會重新調整過，難易度比較低。如果你之前沒有接觸過《pop'n music》，那麼便應從這個模式開始玩起。



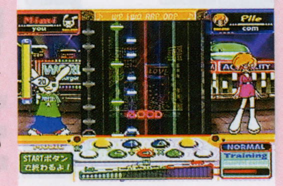
◆不論是音符數目和判定都十分寬鬆的BEGINNER MODE

FREE

玩者在ARCADE MODE或BEGINNER中完成過的曲目，都可以在這個「FREE」模式中自由演奏，而且不限玩的次序和次數！

TRAINING

和FREE一樣，玩者在ARCADE和BEGINNER MODE中完成過的曲目，都可以在這個練習模式中使用。玩者在練習時可以改變音樂的速度，或者選擇想練習的部份，甚至是聽電腦的示範演奏都可以！



◆不斷訓練自己不擅長的部份！

連同PS原創的歌曲 總登場曲目達40首以上！！

除了街機原有的歌曲之外，這套PS版也加入了十首全新的樂曲，令遊戲收錄的樂目多達40首以上！而且這還未把隱藏歌曲計算在內！就算你是《pop'n music》的忠實FANS，相信要把它們全部玩完也要一段時間吧！

◆大部份新曲都會連同新人物一同登場！

PS版《4》的原創歌曲

曲種	曲名	ARTIST
MOTOR 5	煩人的媽媽	プチさな
LIVERPOOL	Love me Love me Love me	the Lo0SE BEAT
BOOGIE	VIVA La HOT LOVE!	Akko's
MERENGUE	ENAMORADA	中野エナミ
GROUP SOUNDS	太陽在看著我們	ツグ&ザ・ラジカルズ
BOSSA	coastline	カルロス・ユーイチ&Muddy Brown
PROGRE	penta-mode	asparagus
NUDY	No more I love you	WAX
LATINROCK	可怕的女人	ラジカル・ツグ&ミッキー・マサシ
EURODANCE	Bit of Love	Super Wink"fut"Ryo Arshe
PUNK	LET ME FEEL SO HIGH	Litlle Bitch.K2
BOYS	想擁抱你！	微熱★kids
POSITIVE	Candy Blue	淺井裕子
PRELUDE	Streams	Waldeus von dovjak

PocketStation專用遊戲《在哪裡也pop'n music Vol.3》

如果大家擁有PocketStation，就可以在街上也玩到《pop'n music》！只要玩者預先將《在哪裡也pop'n music Vol.3》下載至PocketStation內（佔5個BLOCKS），然後再將《pop'n music 4》的記錄也SAVE在PocketStation內，某些你在《4》完成過的樂曲就會自動在PocketStation中出現！所以玩者在《4》玩的次數得越多，PocketStation的歌曲也會不斷增加！



Now On Sale

TEXT：時雨

甲腳機甲師團BEIN PANZER

PS

發售商：	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	10 BLOCK
發售日：	10月12日
SLG／對應DUAL SHOCK	



蔓延至月球和火星的第二次世界大戰！

現實世界的第二次世界大戰，大家在學校的歷史課上已經學過了。但在這套PS的戰略SLG遊戲《甲腳機甲師團BEIN PANZER》中，各位就有機會認識到一場在另一個時空中發生的二次世界大戰了！另外本遊戲登場的兵器雖然名稱和真實世界的非常相似，但造形卻天馬行空到極點，喜歡研究SF兵器的朋友不容錯過！



遊戲背景



《甲腳機甲師團》的舞台，是一個科技發展比現實快了數個世紀的假想世界。因此在第二次世界大戰發生之時，人類已經掌握了核子融合(無窮無盡的能源)和太空科技。世界各國不單止建做了用來運送物資上太空的「軌道昇降機」，而且也開始了太空殖民，在月球和火星已經有人居住！





第一次世界大戰，是人類史上首次同時在地球和月球進行的戰爭。以西多力民族為主體的神聖責古思帝國由於被蘇維力特帝國擊敗，被迫付上大量的賠償金之餘，又遇上了世界經濟大衰退，令到本來充滿驕傲的西多力人民陷入了絕望之中。



就在這時候，一名魅力領袖希斯拉的出現，令到西多力得到奇蹟的復興，並重整國家的軍備。這時希斯拉宣佈將國名改為神聖西多力帝國，又以保護西多力民族的名義向鄰國波蘭特、大英札蘭和法蘭古斯侵攻，揭開了第二次世界大戰的序幕。在戰爭的初段，西多力帝國連戰連勝，成功佔領上述的三個國家。但希斯拉的目的不僅於此，他的最終目標，是要向火星上的蘇維力特帝國報復……！

遊戲系統簡介

這個遊戲的系統基本上是由「戰略」和「戰術」兩個部份所構成。在處理「戰略」系統時，玩者可以調動兵力、生產部隊、開發新兵器、或者是處理外交事務。而「戰術」部份則在敵我雙方部隊相遇時發生，玩者要親自在每一場戰鬥中下命令，指示部隊的行動。

戰略系統



本遊戲的戰略部份採用了回合制，而一個回合更被分成「地球階段」、「月球階段」、「火星階後」三部份。玩者和電腦控制的敵國會輪流行動，進行內政、軍事和外交等活動。在這個部份，玩者的最重要目標是確保我方的資金來源和有效地調兵遣將，另外將資金投入研究科技和生產兵器也是極為重要的。當玩者命令己方的部隊進入敵方控制的區域，就會開始「戰術系統」的部份。

戰術系統



和戰略系統不同，本遊戲的戰術部份是以即時(REAL-TIME)形式進行。但玩者可以隨時將時間暫停下來，方便慢慢下命令。由於戰鬥的即時性，玩者無時無刻都要注意著戰局的發展，而畫面右下方的雷達，和畫面兩旁的部隊HP計就最能幫助到玩者了。不過留意和其他即時戰鬥不同，玩者在這裡每下一次命令，都要消減一定的「行動力」，當行動力用盡，玩者就不能再控制部隊了。這個行動力是因人而異的。部隊指揮官的能力越高，行動力也會越多。

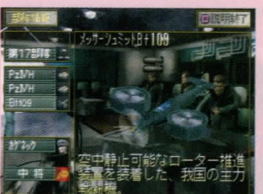


登場武器介紹



卑斯麥號

二次大戰德國最強的戰艦，在本遊戲中同樣是神聖西多力帝國的主力艦，除了能在海上航行外，也可以在天空飛行和進入太空！



Bf-109

Bf-109是德國的著名戰鬥機，而在這時代的戰鬥機除了螺旋槳外，還裝有兩個旋轉翼，容許飛機在天上靜止和垂直昇降。



甲腳 III 號戰車 E 型

甲腳戰車是本遊戲的主角。它們在平時移動時和一般戰車無異。但在戰鬥時卻可以改變行走形態，成為一台四腳戰車，大大增加機動力和回旋能力。



IV 號戰車 H 型

現實世界的戰車在遊戲中仍然是許多國家的主力。雖然在移動力方面不及甲腳戰車，但生產成平便宜和容易打理是最大的優點。

Text by：悟空

龍之子FIGHT

PS

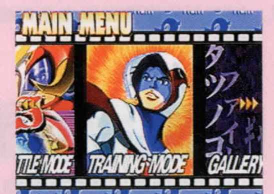
生產商：	TAKARA
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日期：	10月5日
1~2P／FIG／DUAL SHOCK對應	

過去之英雄再現！！



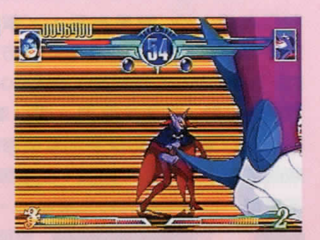
年齡有二十以上在小孩時又愛看電視的朋友，必會聽過及看過《神勇飛鷹俠》、《再造人卡新》、《宇宙騎士》等名字(除非閣下不看電視則作別論)，他們都是七十的動畫英雄人物，今次為大家介紹的《龍之子FIGHT》就是以五個在七十年代非常受歡迎的動畫英雄製作出來的格鬥遊戲，以遊戲形式再現的英雄能否再掀起另一次的英雄熱？

遊戲模式介紹



遊戲共有七個基本模式、一個隱藏模式，基本模式分別是「STORY MODE」、「VS MODE」、「FREE BATTLE MODE」、「GALLERY MODE」、「CONFIG MODE」、「TEAM BETTLE MODE」、「TRAINING MODE」七個，而最後的隱藏模式是「FINAL STORY MODE」，下文將會介紹所有模式的玩法。

STORY MODE



玩者可以從5名英雄中選一位進行對電腦戰，每名英雄都有固定的戰鬥次序，次序最後的就是該名英雄的對頭，將對頭打倒便會出現爆機畫面。

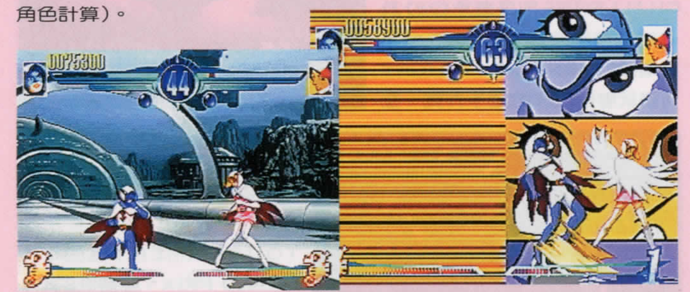
VS MODE



這是一個可讓兩名玩者進行對戰的模式，玩者可以選擇所有在遊戲登場的角色進行對戰，不過選擇數目便要看玩者在「STORY MODE」中的完成度，若在沒進行過任何模式便選擇「VS MODE」來的話便只能選擇5名主角進行對戰。

FREE BATTLE MODE

這模式的玩法是玩者選擇一名角色將所有遊戲角色打倒的模式，不過選擇角色的數目便要看玩者是否取齊所有角色，若還未取齊所有角色便不可選擇全部角色，選好角色後便要進行一口氣擊倒15名對手(以取齊所有角色計算)。



TEAM BETTLE MODE

這是一個可讓兩名玩者進行一個三對三團體戰的模式，玩法和《KOF》一樣，都可由一名角色直落三盤戰勝對手，最快將對手全部角色打倒便算勝利。

TRAINING MODE

玩者可在此練習各個角色的使用方法及必殺技的攻擊方式，初學者必到的地方。

GALLERY MODE



這是一個觀賞模式，初時只會有《龍之子FIGHT》、《神勇飛鷹俠》、《再造人卡新》、《破裏拳ポリマー》、《宇宙騎士》和《電光火石VOLTER》的OPENING片段，其他便要靠玩者完成多次遊戲模式才會出現，當中包括畫像及音樂。

CONFIG MODE

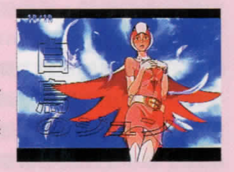


即是OPTION模式，玩者可在此自行更改遊戲多個設定，如ROUND數、時間、超必BAR是否常滿等，亦可將角色繁複的出招指令變成簡單的指令。

隱藏模式FINAL STORY MODE

只要玩者在「STORY MODE」中利用全部5名英雄爆機一次便會出現這個隱藏模式「FINAL STORY MODE」，在這模式中玩者要以宿敵角色順序擊倒《神勇飛鷹俠》、《再造人卡新》、《破裏拳ポリマー》、《宇宙騎士》及《電光火石VOLTER》的首領，之後可選擇使用角色(5名英雄其中一人)與最後BOSS決戰。另外在打倒最後BOSS後「GALLERY MODE」中的隱藏要素「FINAL OP／ED MOVIE」和「BGM」(BACK GROUND MUSIC)都會版開啟。GP

其他隱藏要素



除了以上提及過的「FINAL OP／ED MOVIE」和「BGM」這些隱藏要素外，在「GALLERY MODE」中其實還有很多不同的畫像，以下便是其開啟方法：

隱藏要素名稱	開啟條件
《神勇飛鷹俠》ENDING	在STORY MODE中使用「大鷲之健」完成遊戲一次
《再造人卡新》ENDING	在STORY MODE中使用「再造人卡新」完成遊戲一次
《破裏拳ポリマー》ENDING	在STORY MODE中使用「ポリマー」完成遊戲一次
《宇宙騎士》ENDING	在STORY MODE中使用「TEKKAMAN」完成遊戲一次
《電光火石VOLTER》ENDING	在STORY MODE中使用「VOLTER」完成遊戲一次
SE	全部5名英雄完成STORY MODE一次
其他GALLERY	全部5名主角完成STORY MODE一次
《神勇飛鷹俠》GALLERY	在FREE BATTLE MODE中用「大鷲之健」完成遊戲一次
《再造人卡新》GALLERY	在FREE BATTLE MODE中用「再造人卡新」完成遊戲一次
《破裏拳ポリマー》GALLERY	在FREE BATTLE MODE中用「ポリマー」爆完成遊戲一次
《宇宙騎士》GALLERY	在FREE BATTLE MODE中用「TEKKAMAN」完成遊戲一次
《電光火石VOLTER》GALLERY	在FREE BATTLE MODE中用「VOLTER」完成遊戲一次

Text by 拳迷痴心

FIGHTING ILLUSION K-1 GP 2000

PS

發售商：	XING
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	7 BLOCK
發售日：	2000年10月6日
ACT／對應ANALOG CONTROLLER	

K-1系列最新一擊！

Andy Hug forever

K-1 GP2000



筆者在早前也為大家介紹過的《K-1 2000》，終於正式推出了！這遊戲系列已陪伴了筆者此等拳迷好幾個年頭，由初買PlayStation便開始接觸《K-1 GP 97》一直到現在的《K-1 2000》，

每一年的作品都各具特色。在《97》版本裡著重節奏明快，還有每位選手都有不同COSTUME服飾出場，而往後的《98》及《99》版本則引入了育成模式。今年的新版本將會集以往全系列之大成，把遊戲的豐富程度推至更高層次。



K-1 自由搏擊

全日本最受歡迎自由搏擊大賽「K-1」深得各階層拳迷的擁護，每年都吸引了各大贊助商全力支持。K-1是一項拳腳併用的自由搏擊比賽，集合西洋拳法，KICK BOXING自由搏擊術，日本空手道的拳腳功夫及泰國的傳統武術泰拳等的技巧而成。K-1的「K」字就是包含了世界各地不同武術的意思，如KARATE和KICK BOXING的K，可以說整個K-1大賽是柔合了各家格鬥技的招式靈活運用。要數當中拳手中的表表者，一定是原籍瑞士的空手道家ANDY HUG。ANDY曾取得96年全日本K-1的錦標，亦是眾拳手之中最受拳迷歡迎之一的空手道家，而過往的K-1系列都以他為遊戲主角，今集更增設了ANDY MEMORIAL模式以作記念。



◆永遠懷念K-1之王者——ANDY。

體感之操作



操作方法跟以往系列相同，隨著操控器上四個主要按鈕排列的位置分別代表了人體的四肢，

十分方便易用及富有模擬感覺。□製是左手，△ 製是右手，╳製是左腳，而○製是右腳。L1是向左方橫移動，R1是向右方橫移動。在《2000》版本裡按著橫移動製不放的話可以一直向橫移動，而連按兩次L1或R1製的話便會DASH到左或右方，而按著下製再按L1或R1的話拳手則會俯首DASH到左右方。今集裡回復追加《97》版的選手COSTUME服裝，在選擇拳手畫面時按著L2製再按○製便可，但不是每一位拳手都有特別服裝的。除了按前方兩次的DASH踏步之外，還有按下製兩次的俯身DASH，可以配合左右拳製來作體前拋拳攻擊。同時按□和╳或△和○兩個按鈕是埋身擁抱，埋身後再按╳或○製或便可使出極具殺傷力的膝撞，連打多次更可連續發放，最多可給予對手4 HIT COMBO的膝撞攻擊。



詳細能力顯示

在今集裡的畫面顯示比以往更進一步，更為詳細。畫面最上方的是HIT POINT顯示表，橙色位置顯示最完滿的能源，紅色的是已消耗了但可回復的HIT POINT。HIT POINT值下方的是體力顯示表，拳手每一次發出攻擊都會減少一定程度的體力，消耗的體力值的多與少則視乎拳手使出的招數是重或輕，



如一連打出多發重擊COMBO的話體力值肯定大幅下降。在今集裡新加了的LEG GAUGE是顯示拳手足部的HIT POINT，LEG GAUGE顯示值越是變紅的話，除了會被人KO之外，防禦力也會越少。另外在體力值下方的「D」字小方格是DOWN數顯示，即是拳手被擊倒在台上的次數。通常規例都是3個DOWN便算TKO技術擊倒，但玩者也可以自行在OPTION選項裡調教次數。



主要模式

K-1 KINGS歷來都是系列中最主要的模式，玩者選擇之後便如實際K-1賽事一樣不斷參加賽事，直至進入八強最後贏取錦標。K-1 CHALLENGE則是繼承《98》及《99》的育成模式，而另外在今集新增設的MONSTER FACTORY可讓玩者自行EDIT選手作賽，在DATA EXCHANGE裡亦可跟朋友交換設計好了的拳手資料。當然還有可2人對戰模式的K-1 HERCULES、TOURNAMENT戰的K-1 GRAND PRIX、團體戰的K-1 DREAM及練習模式和觀戰模式等。





◆在今集裡EDIT拳手亦可選擇香港為出身地！

Text by：悟空

忍之六

PS

生產商：	ASTEC21
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日期：	10月5日
1~4P／TAB／	

以忍者為角色的另類大富翁遊戲



忍者是在日本戰國時代替將軍執行秘密任務的角色，他們擁有比常人敏捷的身手，可與現代的飛虎隊比美，都是精英中的精英，《忍之六》就是一隻以忍者為遊戲角色的作品，雖說是以忍者為遊戲角色，但遊戲的種類卻是一隻像大富翁玩法的棋子遊戲，不知香港玩家對這種作品會否有一玩的興趣？

遊戲故事

在幕末時期、地球突然受到一班外來生命體攻擊，當時擁有最強軍力的德川軍便派出一班屬於兩個流派為數六名的忍者進行生命體刺殺任務，但是在行動進行期間除了該六名忍者外竟還有其他忍者存在？！究竟這班忍者是敵是友？是否那些外來行命體幻化而成？一切一切的答案便要玩者在遊戲中尋找。



遊戲玩法

遊戲玩法是以擲骰行棋方式進行，每次擲骰都會進行一卡片選擇畫面，在這畫面中所有角色都要在限定時間內選擇不同卡片，每張卡片都帶有不同的能力和攻擊力(詳情見下文)，而每名角色都是以體力來計算其生命值，當體力被卡片攻擊至零時角色便會變成鬼魂，但鬼魂並不代表遊戲結束，遊戲是仍然繼續的，只要玩者集齊九粒命玉便可變回人；在行棋期間棋盤上隨時會出現一些事件如有怪物出現或是出現其他忍者，若是怪物便要將牠們消滅，若是忍者便可嘗試收買他們成為同伴，而代價就是會減去身上的「命玉」。





卡片

遊戲中共有五種卡片，分別有「攻擊系」、「封印系」、「忍犬系」、「PLAYER指定系」、「地之卡」五種，每個系列的卡片都有其用途，最簡單的就是攻擊系卡片即是攻擊用，封印系卡片作封印用，而部份卡片本身更寫了一些數字，這些數字是代表卡片的攻擊力，數字越大攻擊力越大，另外亦有一些特殊卡片，作用是將一些相剋的卡片消除、增加體力或減少命玉等，種類非常之多。



角色介紹

真田雪之丞

出身於名門武術世家，以自己的生命作賭注誓要將所有外來生命體全部消滅，現在的身份是武士，同時亦是一位用劍高手。

東馬



絕不將感染表現在面上的人，冷靜沈著是他的性格，擁有極高的身手，是一名優秀忍者。

無緣次

精通各門各派忍術但沒人知其真正身份的謎之忍者，只知他非常憎恨那些外來生命體，但原因同樣不明。

鈴音

其兄長在過去因被生命體所殺，所以便立志成為忍者學習忍術，目的就是將所有生命體消滅為兄長報仇。

あかね

性格活潑開朗的少女忍者，愛看戀愛小說，不論白天或夜晚手上都會拿著一本，為何成為生命體消滅任務忍者之一卻無人知道。

さよ



雙親都被生命殺害的不幸少女，為了替父母報仇而進行苦練成為忍者，右手載著一種像爪的兵器。

玩後感

筆早覺得遊戲讀碟時間比較長，若非筆者使用PS2來進行遊戲，讀碟速度相信會更嚴重。另外遊戲筆者亦覺得過於沈悶，以卡片來決定步數太過繁複，唯一可讚的就是遊戲有不少聲優參與演出，其他的便沒甚麼好說，總括來說可能是筆者不喜歡此作品的關係吧。GP



TEXT:AINHO

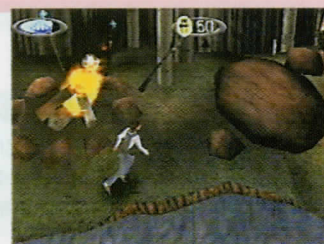
ANIMORPHS <SHATTERED REALITY>

變做動物將怪物擊敗

PS

發售商：	SCHOLASTIC
售價：	美版
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT/對應Analog	

不知大家有否想過如果自己可以變身成一頭動物，其感受會是如何呢？是害怕





抑或是開心？不論甚麼也好，現在所介紹這個遊戲的角色就遇上這種事情。他們遇上敵人時，並不是使用武器攻擊，而是變身一頭動物來對付，對他們來說，的確並不是一件好事。究竟他們完成任務後，能否變回眞正的人類呢？

遊戲特色

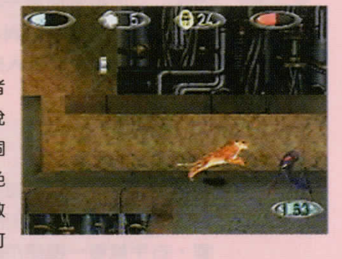
這個動作類型遊戲，其最大特色就是行動中雖然以普通人姿態現身，但遇上敵人時，卻變身成一頭動物，運用不同攻擊特性來對付它們。行動中有多種機關及陷阱等待



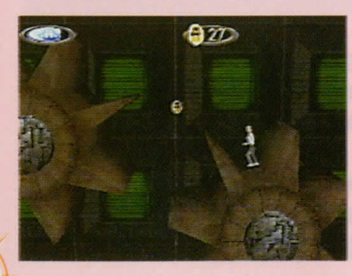


玩者通過，不過難度方面並不是太高，操作亦非常簡單，再者玩者進行中不幸失去生命，並不會由起點重新開始，而是於中途特定位置開始，對於甚少接觸動作遊戲的玩家也能接受。進入每一版前，還能夠改變控制的角色。

系統講解



其實此作遊戲系統並不複雜，玩者遊玩不久便能夠領略得到。首先說說遊戲進行中的畫面解說，上方有三個圖案，左方是角色生命值，中間銀色圓餅是Credits，右邊是顯示金幣的數量，用途是當數量提升為99後，便可以增加一個Credit，而行動中可以經常拾獲這些金幣。玩者與敵人對戰時，全部均限定為兩分鐘內，因此別浪費時間。行動中，還經常見到一些



帶有顏色的機關，其實這是有意思，提示玩者的注意性，顏色主要有三種，綠色表示這處平台不會移動、藍色表示踏上時，雖然移動，但並不掉下、紅色則代表踏上時即掉下，玩者要先作好準備，觀察它們的顏色才行動，而且遊戲中沒有視點轉換功能，因此玩者要準確地跳過這些機關。

登場角色

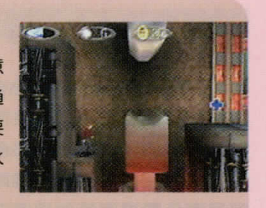
本作收錄角色一共有四名，他們都能夠變身成不同種類的動物來攻擊敵人，分別有Jake、Rachel、Cassie和Marco，至於變身後則是老虎、大熊、狼和犀牛。各自能力都有所不同，例如速度、攻擊防禦等，玩者可以選擇合適的角色來應付往後緊接的難關。



第一版～The Entrance

Part 1

遊戲初時版數，因此沒有大難題，但注意中途的幾個大閘，當上下閘解開後應立即通過。還有一處高台上有三個刺針，注意不要用力跳過，以免接觸它而受到損傷。到達水洞口便可以進入另一部份。





Part 2

這部份注意點主要有二處，一處是電球區，最好以不停跳躍方式來通過，另一處是齒輪區，留意位置的準確性才跳過。最後擊敗二頭怪物，便可以乘坐升降機進入另一個部份。

Part 3

此部份於火山附近上進行，注意噴出火球的地方，而較難通過地方則是一處火山前多個的起降層，其活躍度非常高，因此要看準位置，而且這處二邊各有一個Credit寶物，不要錯過。到達尾部前出現一頭綠龍BOSS，但對付牠並不難。



Part 4

開始不久就要應付二頭怪物，接著玩者通過一條長橋，這裡有多頭怪物迎面向玩者襲擊，之後便需要跳過一連串的浮台。通過迴轉機關時，不要掉落黑洞中。經過多重難關後，終於能夠完成第一版了。



第二版～The sea

這版舞台於一處河流中，不論選擇那位角色，玩者都是身為一條海豚。完成此版並沒有難度，只要注意兩邊岩石突然有怪物出現向玩者襲擊及海中生物，而靠近龍捲風會將玩者方向位置改變，接觸扇葉則受到損害。





TEXT:AINHO

JELLY FISH

PS

發售商：	VISIT
售價：	4800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應MOUSE	

家中新寵兒就是水母?



相信閣下家裡曾經飼養過一些小寵物，例如烏龜、雀鳥、小貓、小狗等，牠們都是非常得意活潑。但是若果大家對上述已經感到毫無興趣，那麼不知水母能否適合你們呢？事關這個名叫《JELLY FISH》，就是一個以飼養水母為主題的育成遊戲。雖然水母的身體只是透明形狀，表面上看來並沒有甚麼吸引之處，但是其實牠有獨特觀賞價值，每次觀望牠於水中慢慢地游動時，的確能夠令人們的心情都輕鬆起來呢！



遊戲特色



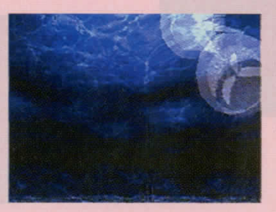
這個遊戲的目的就是將水母放在家裡的一個水族缸中進行飼養。遊戲開頭時，有三位角色選擇，包括「夫婦」、「小孩子」和「OL」，選擇不同角色會影響交待水母如何帶回來的情況，其中選擇「小孩子」則增加一個於海邊捕捉水母的迷你遊戲，若是成功的話，起初便能夠同時飼養二隻。飼養水母期間當然不會缺少飼養的份外工作及設備，當中有調教水流速度、水溫度數、食物種類和份量、更換清水，以及照明系統等。當大家飼養一對水母而經過一段時間後，就能夠誕下新生命。另外，還提供十二種不同水族缸背景供玩者自由改變，而且若果飼養或觀賞期間覺得有點平靜時，能夠放入其他音樂光碟來播放音樂。





飼養方法

玩者要好好飼養水母，最基本的知識就是水　鉛雩蚑梀衦陘G十三度，水流要中弱程度，一個星期最少更換一次水，每天也要供給適當份量的飼料，但不要過多，否則因吃得過量關係而導致生病，而玩者還可以進入一個能力模式觀察牠們有關詳細的能力資料。每隻水母生存的時期大約為180天左右，注意水族缸內最多只能飼養三隻，超出的則需要強行將牠們放回大海中。GP



TEXT:AINHO

SNO CROSS RACING

PS

發售商：	CRAVE
售價：	美版
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RAC/2P	

雪橇比賽一觸即發



上期中，曾為大家介紹了一個名叫《Polaris Snocross 2000》電動雪橇賽車遊戲，當中比賽舞台主要於雪山上進行。不過現在本人所紹介的，雖然與上述類型及玩法相同，但是比賽場地不單於高山中，更會在多條馳名街道上進行一連串激烈性的爭奪戰，因此比賽的熱鬧情況能夠推至更高峰呢！



遊戲特色

玩者操控的車種，是一輛只能在雪地上推動的電動雪橇，而此作中收錄五款不同性能可供選擇。視點方面提供四種，分別有第一身顯示、車身鏡頭、近鏡和遠鏡，賽道方面則共有八條，每個場地都有一至二個分歧路線，其分別大多影響行駛時間。另外比賽中也有天氣的變化，當中下雪景象表現更是非常迫真。



CHAMPIONSHIP

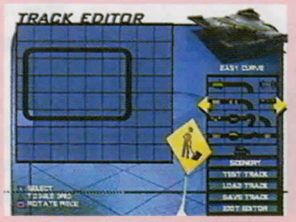


此作重點模式之一，玩者可以在這裡將自己心愛的戰車進行各種改造，但是需要使用金錢來購買器材，那麼金錢是如何得到呢？當然就是不斷進行比賽以取得金錢。每場比賽的賽道是由電腦隨機決定，共有四名選手同時進行比賽，每場設定為三圈，以第一名勝出，獲得金錢便越多，倘若不幸地只能夠以第四名完成賽事，也會有少少金錢給玩者作為補償。至於進行這個模式是沒有終結的，因此可以說長命遊戲長命玩最貼切不過。



任意創造賽道?

一般賽車遊戲，只能依據固定的賽道來進行，不過這個遊戲中就完全將它打消了，皆因一個名叫「TRACK EDITOR」模式中，可以因玩者自己的喜好，任意創造一個賽道供自己或親朋好友來玩玩，而且設計方式又非常易上手，當中有高台、分歧路、S路線等選擇。GP



TEXT ：咸旦仔

IN COLD BLOOD

生產商：	SONY
售價：	
容量：	CD-ROM X 2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
ACT / 對應DUAL SHOCK	

冷血之戰

由SONY親自開發的動作遊戲「IN COLD BLOOD」，遊戲會以主角為報仇而開始，在遊戲中大家除了要挑戰各種高難度動作之外，還要與神秘組織對抗。在本作中會有許多精彩片段讓大家收看，務求令大家能在遊戲中同樣感受到像電影般那種刺激、震撼和驚嚇等感覺。現在就讓大家齊來享受這極盡視聽之娛的遊戲吧！



不入虎穴焉得虎子

單看OPENING已感受到遊戲中如何充滿電影FEEL，在加上令人震撼的追擊場面，真的有如觀賞電影一樣。在遊戲中身為特務的玩者，為了找尋神秘組織的秘密以及一報當年的仇，於是便深入敵方陣地。他在途中竟發現這個組織除了作不法勾當外，還在郊外設置研究所，並以人來進行生化試驗。企圖以生化兵器操控全世界，主角為了破壞他們的陰謀，而與他們展開連場激戰。

ART WORK

在進行遊戲時大家有否發現當中不乏一些精彩的圖片或片段呢！不過要重溫的話就要再玩一次遊戲了。有鑑於此，開發商特地在遊戲中增設「ART WORK」，在這模式中玩者可收看到遊戲中人物的設定圖片，每一幅都是設計人員的精心傑作。另外，大家還可在這裡看到遊戲中的精彩片段，不過這些片段卻不是一開始便能看到的，出現的方式是隨著玩者完成遊戲的程度，而出現一定數量的片段。



◆相當有美國FEEL的人設！



◆小孩也要戰鬥嗎？



◆高科技的設計。

◆精彩場面隨時重現眼前。



◆敏捷的身手是勝負的關鍵。

◆這個是人嗎？

◆驚心動魄的爆炸場面！

◆敵人擁有相當多的高科技武器。

操作說明

方向鍵	角色之移動
□鍵	叫出輔助畫面
╳鍵	取消
△鍵	叫出道具畫面
○鍵	攻擊
L2鍵	蹲下
R2鍵	奔跑

TEXT:AINHO

COLIN McRAE THE RALLY 02

發售商：	SPIKE
售價：	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶：	3 BLOCKS
發售日：	發售中
RAC/2P	

世界汽車拉力賽一觸即發！

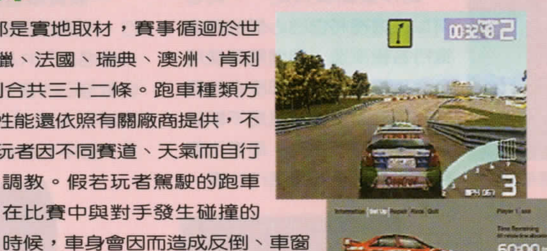
相信對於賽車知識耳熟能詳的玩家，都知道汽車拉力賽有甚麼來頭，多彎危險的賽道、精密駕駛技巧，以及應付變化多端的天氣，就是它的最大特色。相信各位都希望可以同樣感受一下這種挑戰，那麼這個作品《COLIN McRAE THE RALLY 2》就非常適合了。皆因遊戲類型是以真實世界汽車拉力賽為藍本系列的第二集，每處部份製作得極為細緻，而且更得到馳名拉力賽車選手作監修一職。大家還等待甚麼？快快齊來進入比賽場地吧！



以真實為掛帥

遊戲中登場的賽道，全部都是實地取材，賽事循迴於世界上八個國家，包括芬蘭、希臘、法國、瑞典、澳洲、肯利亞、意大利和英國，而賽道則合共三十二條。跑車種類方面，除了以實名顯示外，各種性能還依照有關廠商提供，不論引擎或懸掛系統等都可以讓玩者因不同賽道、天氣而自行調教。假若玩者駕駛的跑車在比賽中與對手發生碰撞的時候，車身會因而造成反倒、車窗破裂，以及影響車胎運行狀態等情況。另外部份模式比賽中，畫面更會顯示多種不同方向標記，提示玩者前方路面的情況。







豐富模式

此作遊戲模式非常豐富，雖然表面上只有RALLY、ARCADE、DRIVERS三種，但其實各自內裡再分成為幾個小模式。RALLY中CHAMPIONSHIP MODE，計算玩者每場完成後的總時間來評定排行位置，共有十六名車手參加，假若時間高於六名之外，便不能繼續進行其他賽事。正因如此，所以比賽中只有玩者一名作賽，是一個以分數多少來決勝負的模式。ARCADE可設定比賽的回數及跑車出場數目，而且賽事畫面中還提供前方路面方向提示及聲音情報，彷如有一位指導員在玩者旁邊的感覺。DRIVERS可製作一個屬於自己的資料集，有出生日、車手姓名和備忘錄，作成後利用這些資料進行各種模式比賽，便能夠記錄有關各項的分站時間等。

TOY RAIDER

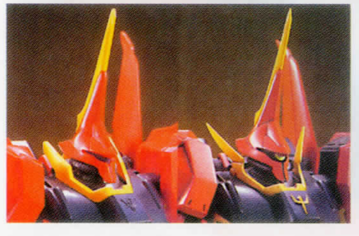
新自護靈魂的具體化，宇宙中真紅的飛龍

近來也介紹了不少有關BB戰士的作品，PG的新作WING GUNDAM ZERO CUSTOM又未有全面的情報可為大家介紹，所以筆者便帶來一個價廉物美的HG模型來為大家介紹一下。這個是上一個月才推出的HG版龍飛，和之前推出過的1：144比較，當然有不少改進和精細的表現，於《機動戰士ZZ GUNDAM》中是少數可變的新自護MS，變形後是分有兩個個別的MA，今次的BANDAI HG版龍飛也同樣有這個變形的功能，而且是毫無破綻的表現出來，完成度相當之高。現在便為大家介紹這個製作難度也不低的模型吧！而為我們製作這個HG模型的是木村直貴先生。

AMX-107 BAWOO

龍飛是新自護一手開發的士官專用可變型MS。最大的的特徵是上半身的BAWOO ATTACKER和`下半身的BAWOO NETER能夠作離合式的變形。基本上龍飛是由兩個駕駛員操縱的，當上下半身作變形後，下半身是沒有任何特殊的用途，只是可以配合BAWOO ATTACKER作長距離的飛行。可是主駕駛員的古利明能利用他強烈的意志，以PSYCOMU去控制下半身的BAWOO NETER，令它變成無人駕駛的大型導彈。而MS方面龍飛具有重火力的榴彈砲和米加粒子砲，但缺點是能量的消耗十分大，不適合長期的戰鬥。由於這機體的實用性和性能也相當高，所以作出少數量產化。而龍飛的量產機是以綠色為基調作Colouring的。

BAWOO in MODEL



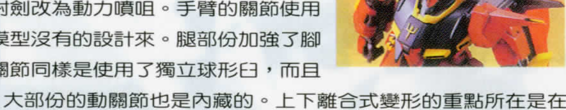
龍飛的1：144的模型早在ZZ的TV動畫啟播時已經推出過了，同樣是出自BANDAI的設計，可是在於當時的模型技術來說，要製作一部可變的MS模型是有不少的缺點的，例如可變MS那複雜的關節部份，包括手腳四肢和龍飛的上下離合式構造也是較為遜色，經常有組合後因為關節鬆散而脫臼的情況出現。在變形的時候更會有基本組件接合不穩而令整個模型「自我粉身碎骨功能再現」，雖然在接合上有模型膠水和螺絲作為穩固，但是整體上的設計也不太理想。現在便找來新版HG的龍飛和之前推出過的作一個對比。

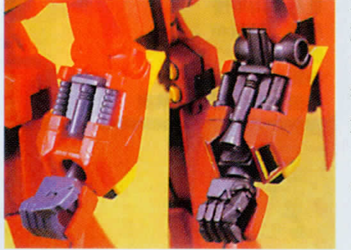






模型的頭部完成度非常之高呢。這個是兩者的一個比較，頭冠的部份比起之前的細緻很多，它的眼睛部份也由固定的點睛改進為可以左右移動的，明顯突出了造型的觀感。胸部方面細緻地造出龍飛的紋章，肩周的素材由厚實的膠板改為薄而纖細的輕裝膠料，造形上配合了素材的質地和顏色，於線條上作出一定程度的改進。手部的肩甲使用了市場普遍採用的0.3mm膠板，細緻的部份也下過一番功夫，好像MS的噴氣口和喉管也表現出來，使模型的實感大大提高了。腕部方面是利用球形的活動軸讓手腕能作出多種不同的手形，也比起舊版的堅固，造型上除了修改腕甲的形狀外，細緻的內則部份由原先腕藏式雷射劍改為動力噴咀。手臂的關節使用了複合式的上下移動部件，是上一代模型沒有的設計來。腿部份加強了腳底的可動性和穩固性，與大腿接續的關節同樣是使用了獨立球形臼，而且大部份的動關節也是內藏的。上下離合式變形的重點所在是在於利用堅實的0.3mm膠棒和固定形狀的插口，使上半身和下半身的結合更為固定和不容易鬆脫，而上半身的腰甲也改為獨立可動，減低於變形時的妨礙。於上色方面使用了Mr.Color作基本的塗料，再使用Mr.Super Clear半光澤來作一個薄膜。GP









GP樂園


JP-Idol Sniper
TEXT：MARKS
上原多香子
GP樂園
Takako Uehara
本名：上原多香子/Takako Uehara
出生日期：1983年1月14日
年齡：17歲
出身地：沖繩縣島尻郡豐見城村
星座：山羊座
身高：158cm
血型：A型
技能：游泳
興趣：音樂鑑賞、跳舞、漫畫



在SPEED解散後，各成員都紛紛開拓屬於自己的演藝事業，而上原多香子的成績卻是四人中較為突出的一個。在今個月的10號，上原多香子終於推出首本個人的寫真集—《Making of The『17』》。初次到西班牙的上原不但在西班牙著名的鬥牛場拍攝，亦有到IBIZA島取景，其中更有很少看到的上原泳裝打扮。上原在忙完寫真集的拍攝工作之後，便接著忙碌於劇集的演出，因為今次上原會參演日本電視台秋季劇集—「新宿暴走救急隊」，而且她更是當中的女主角—實習看護學生「轟麻里」，對於曾參演上年日劇—「甦醒金狼」的上原來說，今次的演出比之前的更充滿挑戰。GP

GP樂園

JP-Idol.net

From here,Again

http://www.hiemalis.org/~lefty7/fha/index.html

組員：守護月天 小璘

Tales of Eternia

廣播劇、遊戲，跟著就是動畫化！

預定2001年1月於WOWOW放映





預定於11月30日發售的PlayStation遊戲《Tales of Eternia》，雖然公佈了很久，可是因為還在製作中的關係暫未能喜歡此作的朋友玩到，所以早前就先以推出廣播劇，讓久等的玩者能「望梅止喝」。現在推出日期又漸漸迫近，但有關方面卻在即將發售前突然帶給喜歡此作的Fans一個好消息，就是此作將會於明年年初於電視上播映，讓各位還在享受遊戲的同時，亦能從電視上慢慢欣賞。此作遊戲由於以電視動畫進行，因此故事內故將會比遊戲更為豐富，不用單單看著對話框來看故事那般簡單。

至於動畫的故事內容方面，是講述住在殷菲利亞邊境的三年少年「烈度（リッド）」、「花娜（ファラ）」和「基路（キール）」，他們在偶然的機會下遇到鄰國西里提亞的少女「美露迪（メルディ）」。她向三人說兩國將會一同遇到一個名為「古蘭科魯（グランドフォール）」的大災難，烈度他們聽到美諾迪言之鑿鑿，於是便決定為了保護兩國而前往到一個常夏之島「比路卡龍（ベルカーニュ）」求救……

Staff

製作總指揮：大月俊倫
監督：上田茂
Series構成、劇本：川崎廣之
人物原案：井之又睦
人物設計、作畫監督：前田明壽

傳心守護月天 第三話「萬難地天來了」

太助重此多災多難了

發售日：10月25日
片長：30分
售價：5800日圓



每隔兩個月便推出一集的OVA《傳心守護月天》，繼上次推出了小璘、太助與同學們一同到海灘宿營的故事後，今集的故事重點再不是他們一同遊玩的事，而是落在一位於動畫版中首次登場的角色「紀柳」身上。

看到紀柳的名字，相信各位都會估到她是由中國來的吧！沒錯，她就是由太助爸爸寄回來的「手信」了！紀柳是一位掌管大地的精靈——萬難地天，她一直藏在「短天扇」內，直至得到太助的「呼喚」才出來。她的使命是給予主人試練，因此當太助將她喚出來的時候，太助便面臨著一大堆試練，使他無所適從。

雖然突如奇來的試驗令太助感到吃不消，他亦有打算過想放棄，可是當他受到小璘的多番團護後，便決定答應紀柳來個正正式式的試練，而時間就是上學的早上、目的就是平安抵校！由於紀柳擁有令所有物件變大的能力，所以即使是一段數分鐘路程的路，她也可以變得需要花上很多時間才能走完。太助，加油啊！小璘和汝昂也在學校默默地等待著的！

Staff

原作：櫻野娓娓
監督：小田春女
人物設計、作畫監督：大西陽一
劇本：藤本信行
音樂：神津裕之
製作：東映動畫

Gravitation

耐人尋味的關係……

逢星期三6時30分於WOWOW放映中

(c) 2000 村上真紀／ソニー・マガジンズ・SPEビジュアル

相信各位有看開少女漫畫的讀者，都應該聽過《Gravitation》(台譯：《萬有引力》)這套作品吧！此作繼早前推出過CD Drama及OVA後，現在終於被電視動畫化了。不過各位之前買了OVA來看的讀者可要放心，因為電視動畫的內容將會與OVA版完全不同，上次的OVA版是跟原作漫畫有點出入，而電視動畫版則會參考回原作製作故事，當中的內容將會「原汁原味」一點，在漫畫中的多位主要角色，如K、龍一、藤崎、綾香等，將會逐一在每集中登場，各位Fans要密切留意了。





首先在介紹之前，希望各位請別害怕啊！因為故事是講述本作的兩位主角新堂愁一和由貴瑛里之戀愛故事，但他們可是男生來的，亦即是說題材是比較敏感的話題——同性戀。不過當中亦包含了有關樂隊等內容，所以也不是完全只限女性觀看的。至於故事一開始是說愁一與朋友浩司都對音樂有很濃厚的興趣，於是就嘗試自己作曲及填詞，可是估不到辛辛苦苦作出來的歌曲竟沒人欣賞，更被一位名小說家瑛里說是垃圾！不過愁一並沒有為此而特別傷心，反而更被瑛里的冷酷外表所吸引住……



Staff

原作：村上真紀
監督：ボブ白旗
Series構成：横手美智子
人物設計：下笠美穂
美術監督：田本信人
Sound Produce：朝倉大介



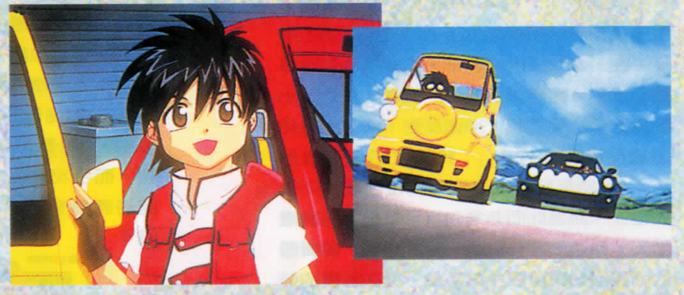
ExDriver 第2話「ON AND ON(恐怖之報酬)」

決勝負的任務

發售日：10月25日
片長：30分
售價：5000日圓

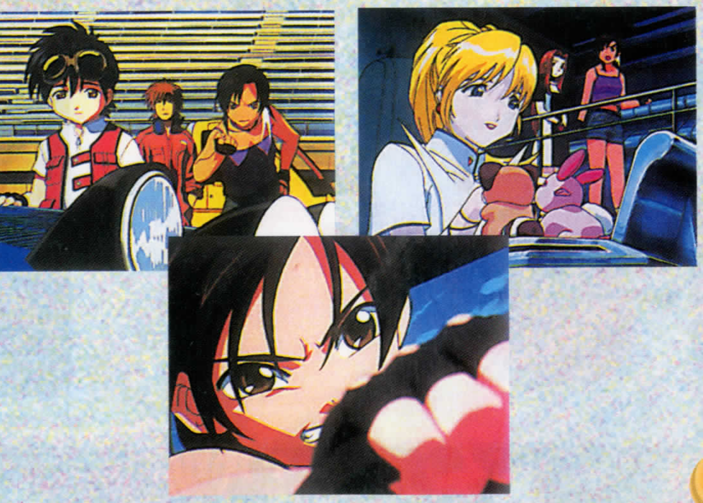
(c) 2000 藤島康介・exd・BV/D・G・F





一套講述以未來及追車作背景的《ExDriver》，上集主要將故事兩位女主角理沙與露娜身為ExDriver成員，並以阻止超速駕駛車輛為任務，其後還加入了一位只有12歲的成員走一，而今集便將話題放在理沙進行學力診斷考試上。

自從理沙得知走一能以小小的年紀便可駕得一手好車，更成為ExDriver，令她感到深深不忿，認為自己的能力並沒理由比走一差。於是她便與走一於測試賽道上與走一進行賽車，不過可惜到最後她還是敗給走一。為了要證明自己的實力，理沙便決定參加學力診斷考試。但是一向不擅長讀書的她，好像在溫習時遇到不少困難，而亦是因為這樣而令她不斷失去信心。就在考試當日，有一輛車由於失控而需要ExDriver協助，而這輛車竟然就是負責運送考試試題的！究竟理沙會否因為想逃避考試，而置運送車不理呢？



Staff

企劃、原案、人物原案：藤島康介
監督：川越淳
劇本：藤田伸三
人物設計：濱崎賢一



TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》

《龍神》55期完

邱福龍這個名字相信大家都不會陌生，而他的所繪畫過的作品更是多不勝數。就以近期的《龍神》更是漫畫界少有的出色之作，可是如此出色之作卻決定在短期之內完結，這對於《龍神》迷來說實在是一件非常可惜的事呢。而在《龍神》完結後他會準備畫什麼就還在構思中，如果大家有什麼意見不妨寫信給他啦！

本地漫遊

拳皇2000

編繪：司徒劍僑
出版：鐳晨出版有限公司
售價：$13(普通版)$18(特別版)



故事簡介：故事就由K'背叛NETSTS開始，K'為了找尋自己的過去，而踏上充滿血腥之路。就在2000年7月31日大阪，世紀末的拳皇2000大賽分組預賽開幕戰正式舉行，而第一場賽事就由超能力戰士隊對龍虎隊。就在兩隊正開戰的時候，K'突然出現並決定中途挑戰超能力戰士隊，更以一人之力將他們完全擊到。究竟K'何時組成隊伍呢？下一場賽時又會有什麼出乎意料的事呢？

國際漫遊

舞吧！昂

作者：曾田正人
出版：玉皇朝出版集團有限公司
售價：$33

故事簡介：宮本昂為了臥病在床的孖生弟弟和馬，用舞蹈告訴他每天發生過的事情。在一次偶然的機會下，昂接觸到芭蕾舞這項運動，因而愛上舞蹈，但當向媽媽提出到舞蹈學院學習時，卻遭反對。就在此時昂因過於激憤而說出：「我希望和馬永遠消失！」，結果和馬聽到這句話後便在不久後去世了。昂為此而非常內疚，就在和馬葬禮當天，昂遇上了一班跳艷舞的人妖，艷舞團的社長得知昂所發生之事後，昂在社長的鼓勵踏上了遼闊的舞蹈世界中。



頭文字D

作者：重野秀一
出版：玉皇朝出版集團有限公司
售價：$28

故事簡介：一個天才車手藤原拓海，完全對飆車沒有興趣的他，卻因偶然機會下接觸了飆車並在縣內創下不敗的記錄。後來另一名飆車高手高橋涼介與拓海和其弟高橋啟介組成了一支名為D計劃的車隊，並揚言要挑戰各縣之車隊。D計劃由組成到現在都能取得完美的勝利，而今次要挑戰的就是東堂會，D計劃究竟能否將擁有非常高強駕駛技術的東堂會擊敗呢？



漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
10月19日	孔雀王退魔聖傳 #3	$35
20日	灣岸MIDNIGHT #7	$30
	ROOKIES熱血阿Sir #11	$28
	通靈王 #10	$28
	ONE PIECE #15	$28
25日	流月抄 #25	$35
	球場幻想曲 #4	$28
	極速拳王 #3	$28
27日	下弦之月 #2	$28
	Good Morning Call超床啦 #2	$28
	PARTER #2	$28

文化傳信

日期	書名
10月18日	EX-am #45
	多啦A夢 #39
25日	EX-am #46
	多啦A夢 #40

玉皇朝

日期	書名
10月19日	神鵰俠侶 #47
20日	新著龍虎門 #21
	魁！男塾 #8
	東京暴族2 #2
	龍神 #36
21日	神兵玄奇 #83
24日	非常偵探 #8(完)
25日	絕愛 #3
	天子傳奇肆 #76
26日	神鵰俠侶 #48
27日	新著龍虎門 #22
28日	神兵玄奇 #84
	尼祿 #2(完)
	舞吧！昂 #2
29日	打工仔金太郎 #11
	白領拳手太郎 #22
30日	龍神 #37
31日	月下棋士 #19

東立

日期	書名
10月20日	俏妞美人魚 #3
21日	霸女傳說 #18(完)
23日	夢想+1 #2

大然文化

日期	書名	售價
10月20日	沉睡天使 #1	$28
24日	青檸物語	$28
28日	緣份的天空 #5(完)	$28
30日	球魂 #1	$35

ANGELIQUE LOVE LOVE通信 VOL.22

出版社：KOEI
售價：960日圓

由KOEI所推出的《ANGELIQUE》雙月刊OFFICIAL FAN BOOK，當有中一些關於《ANGELIQUE》及KOEI所推出的另一套戀愛遊戲－《在遙遠的時空中》的最近資料、供《ANGELIQUE》FANS投稿的畫廊、幾篇短篇漫畫、由《ANGELIQUE》中的聲優所主持的專欄、《ANGELIQUE》用語心得…等，全都十分有趣。而今期則有關於《ANGELIQUE》遊戲系列的最新作品《ANGELIQUE trois》的介紹，及《在遙遠的時空中》的少許遊戲心得，FANS們不要錯過啊！最後，給喜歡由羅老師的朋友一點小道消息，就是在冬天預定發售由羅老師的自選畫集呢！（隨風）

Presented by：MS、小璘、隨風、Sakura Ki

1)本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。

2)本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。









W Juliet 第5巻

出版社：白泉社
作者：繪夢羅
售價：390日圓

第4卷中曾提及過真與糸一同參加過修業旅行，其間糸遇到另一間學校的學生坂本豐，他在談話間發現喜歡上糸，於是在今集中，他便從千葉縣來到東京，與糸就讀同一間高校。幸好豐不知道經常與糸一起的真是男孩，否則真想演戲的願望便就此破碎。而另一方面，糸和真經過了高3送別會，新的學期又開始了，這次她們終於能編成一班。然而她們為此而高興的同時，發現有一位新來的老師，原來她竟然是真的二姐！糸和真往後的生活會是怎樣呢？（小璘）



Ys ETERNAL & Ys II ETERNAL PERFECT GUIDE

出版社：SOFT BANK
售價：1800日圓

人氣電腦遊戲名作《Ys I》和《Ys II》推出「ETERNAL」版後，SOFT BANK便推出這本包含兩集的攻略本，當中內容不單有齊所有迷宮的地圖、所有道具的解說，還有介紹遊戲的世界觀、人物和遊戲的歷史，不過由於整本書只有128頁，基本上除了地圖既大又清晰外，其他的圖都不十分大，這是唯一的缺點。（MS）



STAR OCEAN THE SECOND STORY(4)

出版社：ENIX
作者：東まゆみ
售價：390日圓

為了取得幻之草藥，古洛特等人前往利加聖地，可是受到妖花的阻礙，令古洛特和艾舒特陷於苦戰，經過一番努力，二人終於成功取得幻之草藥，艾舒特第一時間前往村子，並將之交給艾娜露。事後眾人前往拉古魯王國，於途中，出乎意料地在古洛特、艾舒特、妮娜及夫利絲之間產生了四角關係，這令到大家都懷著不安的心情，參加拉古魯王國的武具大會。（MS）



田中麗奈寫真集~La Strada~

出版社：集英社
攝影：塚田和德
售價：2400日圓

日本超人氣偶像「CM女王」──田中麗奈，她的最新一輯寫真集終於面世了。這作品的取景自意大利，因此出現的背景和風景也很有歐陸的色彩。作品的故事說麗奈在瑞士的朋友家中渡假時，在街上拾到了一個漂亮的玻璃瓶，麗奈把一封信放進瓶內，並且帶到意大利的Liberia海灣放進大海，等待幸運者的接收。前陣子小妮子來港宣傳她的新戲「初戀」，即時引起了一陣「麗奈」熱潮。從這點可以看得出她在港十分之受歡迎，相信她這本的寫真集也一樣。（SAKURA KI）

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

折笠愛(ORIKASA AI)



出生日期：12月12日
星座：人馬座
血型：B型
出身地：東京都
所屬公司：Production Baobabu
代表作：《天地無用！》魎呼、《波洛古羅斯物語》皮亞多洛、《櫻大戰》滕枝彩／滕枝楓、《新機動戰記GUNDAM W》卡多魯、《羅密歐的藍天》羅密歐、《元氣爆發》霧隱虎太郎、《Blue Seed》竹內涼子、《新超幕末少年世紀》煌未來、《青空少女隊》三鷹有沙

說起折笠愛，各位會認為她的聲線怎樣呢？是剛強女性的類型，抑或是含羞答答的少年類型呢？若有看到她的代表作的話，魎呼和卡多魯等相信都是各位對她印象最深的角色吧！這兩類角色都是她最擅長配演的角色來啊！特別是配演少年角色。各位可別少看她呀，她配演男孩的時候一定不比著名配演男孩的緒方惠美差的，折笠愛絕對是一位實力派聲優來的。

原來折笠愛最初並非以聲優為職業的，她能夠成為聲優，相信與她以前的工作有很大關係。由於她自小就很喜愛演劇，因此在高中畢業後就學習演戲，並以出演舞台劇而成為其工作。直至其後，她進入聲優這一行是因為認識到同一所屬公司的聲優緒方賢一，是他的建議才能啟發她成為聲優，於是她便嘗試試音。結果，以她的演劇底子，她的處女作便是《世界名作劇場 小公子西迪》的男主角西迪。從此時開始，聲優就成為她的工作，而至於舞台劇，她則會盡量抽空演出。

News File

隔月會報



消息多多的子安武人，雖然經常能於雜誌上看到很多有關他的消息，不過當中的內容都只關乎他工作上的事情。若各位子安Fans想知道有關他的比較私人一點的消息，不妨購買由他的推出的CD《コヤス001(子安 001)》吧！這是他隔月推出的會報來的，暫時預定會推出一年，亦即是大約六期吧。雖然他本身並沒有Fan Club，不過他卻想讓Fans們從CD中得知自己的最近消息；在這次《001》中，他除了會收錄了一首新曲外，還邀請了關智一作嘉賓。

空賊聲優名單

各位有沒玩過Dreamcast最近推出的名作《Eternal Arcadia》呢？雖然此作並不是全配音，可是當中卻使用多位著名配音員為當中的角色配音，現在就介紹一下角色們的聲線是由哪位聲優擔任吧！

角色	聲優
Vyse(ヴァイス)	關智一
Aika(アイカ)	川上友子
Fina(フィイナ)	堀江由衣
Drachma(ドラクマ)	麥人
Gilder(ギルダー)	若本規夫
Galcian(ガルシアン)	有本欽隆
Alfonso(アルフォンソ)	置鮎龍太郎
Gregorio(グレゴリオ)	小山武宏
Vigor(ビゴロ)	管原正志
Belleza(ベレーザ)	天野由梨
De Loco(デ・ロッコ)	二又一成
Ramirez(ラミレス)	綠川光
Enrique(エンリック)	保志總一朗
Teodora(テオドーラ)	小宮和枝

CD-Broswer

Duty

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-11837
發售日：9月27日
價格：3059日圓



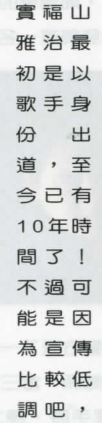
人氣絕頂中的濱崎步之3rd ALBUM。在10月9日的ORICON CHART上，她的大碟、細碟和DVD更同時取得了三個第一位，可謂史無前例。濱崎步這麼受歡迎，除了她的形象能夠走在時代尖端之外，另一個原因是她的歌詞。濱崎步的歌大部份都不是情歌而是勵志歌，但她的詞並不只是空談些「加油」等老套的說話，而是會親自站在苦惱著的人的一方，去唱出自己的內心感受。這種手法極能引起有相似經歷的人之共鳴。好像在《SEASONS》中有一段是：「怨只怨這個不自然的時代，早早我便放棄得太快」這像似是自暴自棄，但之後的一段：「哪怕明天同樣會掉眼淚，或許將來有那麼一天，可以回首笑看這段過去」，濱崎步的歌曲就是這樣能夠刺激弱者的心靈。如果大家的生活不如意，不妨找這張大碟聽一聽，相信一定能夠從中得到一些慰藉。

樂評分：9分

HEY!

主唱：福山雅治
發售商：UNIVERSAL MUSIC
編號：UUCH-5007
發售日：10月12日
價格：1260日圓

一套《同一屋簷下》，令香港人對「演員之福山雅治」絕不會陌生，不過熟悉「歌手之福山雅治」的人卻不多。其實福山雅治最初是以歌手身份出道，至今已有10年時間了！不過可能是因為宣傳比較低調吧，





福山的新作通常都不太顯眼。但奇就奇在一旦日本人喜歡，福山的歌又可以大賣特賣，例如近期的《櫻坂》和數年前的《HELLO》就是銷量高達200萬以上的作品！今次福山的2000年第二彈SINGLE《HEY！》，是朝日電視台的悉尼奧運加油歌。說得上是加油歌，內容當然是能令人提起精神的了！它不論是曲和詞都非常簡單直接，是首在聽了後整個人也會自自然手舞足蹈的歌，最適合在心情不佳時聽來改善周圍的氣氛。

樂評分：7分

Japanese pop

S map／smap014



主唱：SMAP
發售商：VICTOR ENTETAINMENT
編號：VICL-60667
發售日：10月14日
價格：3045日圓

SMAP的第十三枚大碟的名字取為「S MAP」，根據公布的資料，這個名字的來源是：「為了21世紀，我們想創造SUBARASHII(非常好)、SUTEKINA(絕妙)、SPECIAL(特別)的地圖(MAP)」！至於碟的質素則保持了SMAP一貫的高水準。

愛之碎片

主唱：EVERY LITTLE THING
發售商：avex trax
編號：AVCD-30145
發售日：10月14日
價格：1050日圓

在主要成員五十嵐離隊後，EVERY LITTLE THING沈寂了好一陣子，上一張細碟也只是大碟的SINGLE CUT，今次這才是ELT真正的再出發。持田香織的歌聲仍然沒變，但ELT成員的內心變化卻可以從她的歌聲中聽出來。

GROW UP

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL4928
發售日：10月25日
價格：1223日圓

許多人說Hysteric Blue似JUDY AND MARY，今次他們更找來JUDY AND MARY的TAKUYA來為他們作曲和作詞，而監製則是名牌之中的名牌佐久間正英，正如歌名《GROW UP》一樣，他們在這歌曲中真是成長了不少呢！

溫柔的風

主唱：松隆子
發售商：UNIVERSAL MUSIC
編號：UPCH-5025
發售日：10月25日
價格：1200日圓

最近電視「重播」(←大家都睇晒VCD啦)悠長假期，大家又可以重溫到作為演員的松隆子了。至於作為歌手的松隆子，則可以聽聽這張由她本人作曲和作詞的新SINGLE《溫柔的風》。比起香港的所謂玉女歌手，日本的偶像則有實力得多了。

LOVE OR LUST



主唱：平井堅
發售商：DefSTAR RECORDS
編號：DFCZ-1022
發售日：10月18日
價格：1223日圓

在日本受歡迎的女性R&B歌手有不少，但男性R&B歌手則比較少了，平井堅是其中一位。今次他的新SINGLE請了DOUBLE的TAKAKO來做GUEST VOCAL，令歌曲更添一位感染力。

unsteady



主唱：林原惠美
發售商：KING RECORD
編號：KIDA-204
發售日：10月25日
價格：1020日圓

林原惠美的歌手事業似乎比她的聲優工作更引人注目呢！這首《unsteady》一看歌名已知道是首描寫內心感受的歌曲，但卻被拿了去用作一套小朋友看的機械人動畫的主題曲，唱片公司到底在想什麼……

RING OF RED

ORIGINAL SOUNDTRACK
遊戲：RING OF RED
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：KMCA-72
發售日：發賣中
價格：2243日圓

PS2上的傑作SLG遊戲《RING OF RED》這麼快就推出了SOUNDTRACK，KONAMI的效率果然很高。本碟中更特別收錄了遊戲未有使用到的曲目，FANS們不要錯過。

STAR OCEAN SECOND STORY FANTASY MEGAMIX

遊戲：STAR OCEAN SECOND STORY
演奏：池賴廣
發售商：FIRSTSMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10145
發售日：10月18日
價格：2800日圓

在PS上大受歡迎的RPG《STAR OCEAN SECOND STORY》，它的音樂一直都為FANS所津津樂道，而現在大家更可以從這張大碟中欣賞到經過混音的版本。在樂手池賴廣的編曲下，遊戲內的音樂全都加入了很重的METAL味，和原曲比較起來甚是有趣。

DVD PLAYER

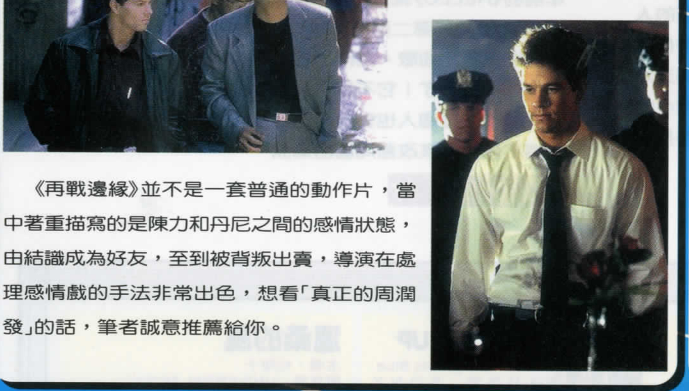
再戰邊緣

發售日：10月13日
編號：PCBH-50031
導演：占士科里
發售商：PONY CANYON
價格：5300日圓
演員：周潤發、麥克華保、楊歷、保羅班維德



《再戰邊緣》是周潤發進軍荷李活的第二套電影，比起他上一套被受批評的作品《血仍未冷》，周潤發的發揮明顯更進一步，充滿神采。在本片中周潤發飾演一名紐約最出色的華人警官陳力，其工作是維持唐人區的治安，他曾為警隊立下無數功勞，取得的獎章也多不勝數，但原來在風光的背後，陳力是利用了唐人區的三合會勢力，才能令自己升官發財。

後來由於唐人區內福建幫的暴力活動日益嚴重，紐約警方派了一名新進警官丹尼到唐人區。丹尼並不知道陳力和三合會之間的關係，當三合會的人向丹尼埋手時，陳力便陷入了正邪兩派之間，被迫要作出選擇……



《再戰邊緣》並不是一套普通的動作片，當中著重描寫的是陳力和丹尼之間的感情狀態，由結識成為好友，至到被背叛出賣，導演在處理感情戲的手法非常出色，想看「真正的周潤發」的話，筆者誠意推薦給你。

PLASTIC LITTLE

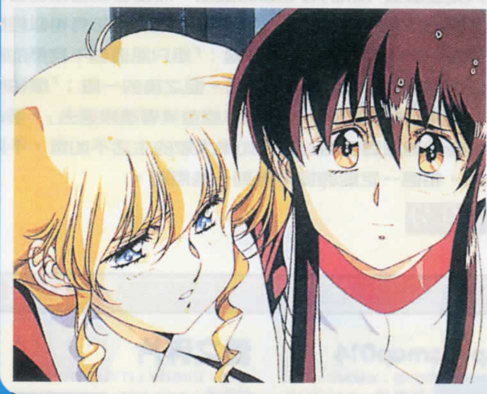
發售日：10月18日
編號：SVWB-7042
原作：吉本金治、漆原智志
人物原案、設計、作畫監督：漆原智志
發售商：SPE VISUAL WORKS
價格：3800日圓
監督：吉本金治
聲優：淵崎百合子、椎名碧流、若本規夫、山口勝平

吉本金治、漆原智志這對動漫畫黃金組合，他們的產量雖少，但每一套作品的質量都很高，《PLASTIC LITTLE》是他們比較近期的作品之一（但其實它已是1994年之作）。故事發生於未來世界一個名為「伊亦達」的邊境惑星上，這個惑星的最大特色，是它的表面有著一層人類科學仍然無法分析到成分的雲層，而且從來沒有人能夠穿過雲層到達地面。在這片雲海之中，更有著無數類似鯨魚的生物在棲身。而本作品的女主角蒂德，就是一名以捕捉這些生物為生的「PETSHOP HUNTER」。只有17歲的她繼承了亡父的船「茶茶丸」，和一班可靠的同伴開始了其捕鯨生活。不過某天蒂德偶然在街上救了一名謎之少女「伊理祖」出險境，令「茶茶丸」捲入了一場軍方的陰謀之中……









FLCL 第4話



發售日：10月25日
發售商：KING RECORD
編號：KIBA-481
價格：3700日圓
企畫・原作：GAINAX
監督：鶴卷和哉
人物原案：貞本義行
聲優：水樹洵、新谷真弓、笠木泉等

GAINAX的話題（怪作？）OVA《FLCL》快要推出第4話了！而且今回的直太更終於、終於被春子氣得發火了，絕對是充滿看頭（←到底是什麼看頭？不要問我……）。故事講到直太和他的祖父一起玩棒球，但春子卻因為看錢份上被邀請到敵方參戰，而且還反過來將直太一方壓倒！回到家裡，直太還見到春子和自己父親「依泣」一幕……直太的嫉妒和憤怒終於大爆發！！



松田優作BOX

發售日：10月27日
編號：KABD-85
發售商：角川書店
價格：13800日圓（DVD三枚組）



松田優作是日本最具代表性的男演員之一，在他死後多年，仍然活在許多觀眾的內心之中。角川書店在本月會將三套他的代表作——《甦醒金狼》、《野獸應死》和《探偵物語》合輯為一個DVD BOX，並為這些作品用數碼REMASTER過，以求保持當年播放的畫質。本DVD BOX更會附送一本104頁的「優作MEMORIAL BOOKLET 200」，內裡收藏了大量當時有關松田優作的雜誌片段和未公開照片！



感官世界



發售日：10月18日
發售商：PONY CANYON
價格：4700日圓
導演：大衛柯能堡
演員：祖狄羅、珍妮花積遜李

大衛柯能堡是國際最受爭議性，亦是最受注目的導演之一。他的作品多數包含有醫學、科技、恐怖、妄想等要素，本作也不例外。英文片名「eXistenZ」在戲中其實是一個遊戲的名稱，不過這遊戲卻是未來一套要直接連著玩者的脊髓傳送資料的虛擬遊戲！片中的人在進入這遊戲後，最初是充滿興奮的，但半途發生的事件，令玩者們開始分不清什麼是遊戲，什麼是真實……本片會在下個月在港上演，想先睹為快的朋友不妨考慮這DVD吧！



GP劇場

By Lei

這是一個瘋狂的世界

為甚麼我的一生要操縱在輪盤中
是時候掃庭院了

- 發行商／製造商：BANPRESTO
- 遊戲類型：AVG
- 發售日期：9月28日
- 售價：5800日圓
- 記憶：5 BLOCK
- 機種：DREAMCAST

好感+2
學長早晨
小忍~ LUCKY





Text by里繪

Game Painter

不知各位在上色的時候，有沒有特別為用什麼顏料而煩惱呢？而各位選用顏料的條件是為了順手？習慣使用那種顏料的方法？又或是想用不同的顏料呢？小妹有這樣的問題，是因為最近收到一些讀者的投稿，他們都會在畫背上寫下那幅畫是用什麼顏料，這才引發起小妹的興趣。若各位下次投稿的話，不妨也告訴小妹用了什麼顏料，好讓小妹「八卦」一下吧！



Lion

的確放了不少心機在畫上哩！單是繪畫這般高難度的動作，都令小妹感到佩服。人物的動作基本上都沒有太大問題，不過兩位女孩腳部的透視都有些不正確，Lion留意一下了。而這幅畫的構圖尚算不錯，但背景則比較空曠。



Ho's

很有香港漫畫風格的草薙京；不論人物面相和上色方法都做得不錯，只是略嫌左手短了一點。由於整幅畫只有黑白的關係，所以在處理陰影方面都需要一定技巧才行，而Ho's則處理得很好，懂得利用斜線來表達比較淡的陰影。期待下次的投稿！

優

Toro仔

這是小櫻和小狼來的嗎？畫面的設計十分好，不過重點卻太過偏向右面了，令致畫面不太平衡，小狼亦有「被迫至絕境」的樣子…(^-^;;)用幼線條來上線不是不好，然而線條並不穩定和斷斷續續的，令線條有點亂。



良

宮澤花野

這是花野自創的人物還是《Sentimental Graffiti》的女孩來的呢？畫面的色彩十分豐富，而女孩的樣子亦十分可愛；但要注意背景的樹木、草原和花朵等缺乏真實感，與畫面不大相襯。另外，衣服的陰影似乎過份誇張，看起上來有點怪怪的。



Ant

Ant將頭髮一條一條的畫上去，能夠清晰地看到頭髮的質感，十分仔細，但可惜未能表達到光澤的地方。用毛筆來繪畫龍很能表達出其應有的氣氛，不過就要留意其身體似乎越畫越「畸型」，比較馬虎。

張桐禧

桐禧這次畫的是《幻想水滸傳》的角色哩！似乎桐禧用的筆不太適合與廣告彩上色，因為黑線的線條遇水就化開了，不太美觀。至於人物比例方面，黃色頭髮少年的左手畫得過長了，他的手掌是根本不能這樣放的，要多點觀察手部畫法了。



投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



再談2D和3D遊戲的平衡性

主持人：時雨

時雨先生：

9月28日啊！等了這麼久，終於等到了！

我等這天已多久了，半年，我留下來買《Dead or Alive 2》的錢終於有用了。

本人是3D遊戲的Fans，不論射擊和格鬥，只要好玩我便會買，當中最喜歡的莫過於《DOA 2》和《VOOT》了。今次來信我便想談談3D遊戲和2D遊戲的普及程度為何相差這麼遠？

先說說3D格鬥和2D格鬥的分別。3D遊戲在推出初期不受歡迎，因為平衡度分分鐘做得比2D更差，舉例，我買SS時是買連《Virtua Fighter》的灰機，本以為3D格鬥會比2D更真實，更需技巧，怎知用多幾倍價錢買限定版機送Game也不外如是，我用了不足兩天的時間，已發現只需用速度快的角色，用小技不斷地二擇，若果對手死擋，便突然使出投技，對重量級對手近身必勝，所以對戰只會選速度快的角色，令遊戲的可玩性大減；而當時極出名的《KOF》系列，那些極華麗的連續技，又型又勁的超必，而且阿京、八神等角色，也可能被陳國漢等重量級角色技巧地用「用歸於盡」屈死，所以便不會只著意幾個角色，2D格鬥此時可說已完全擊倒了3D遊戲！

但在一隻3D遊戲《Virtual On》的出現，令本人完全愛上了3D遊戲，為甚麼？因為此乃我認為第一隻成功做出高水平平衡度的遊戲，例如不懂VT的Temjin怎樣用牽制技來令攻擊力極高的前Dash RW命中？所以遊戲便令它擁有大量高性能的牽制技；Raiden的CW攻擊力高，但欠欠了速度，所以遊戲便令它有高防禦力和對手正面交鋒……等等，令Game中角色擁有獨當一面的特點，每個角色也需要有不同技術用得好。就這樣，重視平衡度而且擁有仿真度極高的3D遊戲便開始對2D遊戲反攻了。

本人的意向是向著3D遊戲的，因為3D遊戲已漸漸拋離2D遊戲了。以本人較喜歡的格鬥Game為例，家用機版剛出了不久的《DOA 2》所開發之新系統——HOLD，令3D格鬥遊戲以快打慢屈人情況大幅減少。另外大幅增加二擇的招式、強化投技的攻擊力、極需技巧的HOLD，令各角色的特點配在不同系統上，成功地把平衡度大增；相反，歷史悠久的《KOF》系列，欲愈出愈強差人意。就《KOF 2000》來說，在攻擊中出援護本是極創新的系統，但因為SNK把援護角色數目大增，令不少Striker能力過高，如Joe，只要他做阿Clark的Striker，只要中一下重拳，便可以用指令投屈死這些不利因素便令高手與新手的實力差距拉得更遠，而且用八神等強角，用一招百合折便足以把鬼燒等對空技打敗，所以2D格鬥像退化到3D格鬥的初期了。

綜合以上幾點，本人始終認為3D格鬥有較大的潛質，而且3D格鬥能用簡單的指令使出千變萬化的招式，比起2D格鬥等兜波指令，令曾為初學者的格鬥迷起了過百個的水泡，對不少不肯捱苦的初學者卻步，所以本人認為SNK停產《KOF》是一個明智的決定，因為3D遊戲應會在5年內成為遊戲界的主流了。

因為本人第一次來信，所以有甚麼不對請不要見怪，最後，本人有幾個問題想教時雨兄的：

1. Specineff和Angelan能否在Dash攻擊中「划艇」？可以的話應在攻擊中或完結時使用。

2. Apharmed B能否在《VOOT Ver 5.66》中燕返一擊KO Fei-Yen或Cypher？

3. Capcom VS SNK有乜方法可以快點取分？(每次爆機得400分Only)

祝業務蒸蒸日上

From:

極想做Apharmd C機師Gary

GARY：

有關2D格鬥和3D格鬥遊戲的優劣，其實以前筆者已曾和另一位編輯悟空在GPM上討論過。現在讀回，筆者也不禁覺得自己當時的意見相當偏激……實在有點慚愧。

GARY君在信中提及到《VIRTUA FIGHTER》的問題點，其實《VF》作為3D格鬥遊戲的始祖，期望它的平衡度會做得好實在是太苛求了(正如無人會說《街霸1》的平衡度好一樣)。當時JACKY的ELBOW SPIN KICK和LAU的斜上掌性能之強簡直是離譜……不過到了《VF2》時，角色強弱懸殊的情況已大有改善。例如GARY君說的「輕量級一定能夠勝過重量級」這點，在《VF2》中便已完全不能成立了。

至於《DOA2》，筆者對它的評價一直都非常高，原因也是和GARY君的觀點差不多。《DOA2》中打擊技、投技和HOLD之間的相剋關係雖然有人說它只是「包剪鎚」，毫無技巧可言，但這是大錯特錯的。《DOA2》的系統只不過是將格鬥遊戲最重視的要素——「心理戰」放在最表層，令所有玩者都能很輕易地明白和享受到「先讀」的樂趣。另外HOLD技的存在，令到《DOA2》中不會有任何「屈招」。只要玩者「先讀」得準，敵方一切攻勢都會在一瞬間瓦解，這是《DOA2》最引人入勝的地方。

至於《VIRTUAL ON》，筆者不敢說它的平衡度很高，相反越研究得深入，筆者就會越覺得各機體之間有著很多「相剋」的問題。但無疑《VO》中滿足了我們一直以來想在3D空間中自由行動的欲望，單是這點已是極之值得我們稱許。

最後GARY君提到《KOF》系列越做越差，這點相信已經成為大家的共識。像我們這些玩開格鬥的人，一聽到「ACTIVE STRIKER」這個系統，心目中第一件事想到的，便是「無限」……結果不出所料，坊間現在已發現的無限連續技多不勝數，只是各位玩者都比較收斂，通常不會使用罷了。(但其他十幾HIT的COMBO則極之常見……)至於2D遊戲會不會被迫3D淘汰？筆者覺得2D格鬥仍然是有其存在價值的，因為不是所有人都喜歡3D格鬥那種連「FRAME數」也要計算在內的風格，而且近期的NAOMI作品如《GGX》和《CvS》等，不正是帶出了2D格鬥的新路向嗎？現在就判了2D格鬥的死刑，還是言之過早。

答答問題：

1. 在DASH攻擊中是不能進行「划艇」的。不過在DASH CANCEL之後機體「煞掣」的一段時間則可以(GRYS-VOK、ANGELAN適用)。

2. 不可以。

3. 根據日日野表示，長開TRAINING MODE中也可以賺分，但不及爆機快。

祝 連戰連勝！

時雨

投稿表格

姓名：..............................

性別：..............................

身份證號碼：.......................(　　)

地址：..............................

....

電話：..............................

(可使用影印本)

投稿須知：



◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。

◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。

◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。

◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。

◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。

◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

TEXT：時雨

《大戰役》強咭剖析



MAGIC的新EXPANSION《大戰役》已經推出了一個月，在各位讀者當中可能有人已經儲齊SET了。不過一些新玩MAGIC的朋友在面對300多張新咭之際，開始時可能會有點不知所措，所以今期筆者打算為大家介紹幾張《大戰役》的強咭，它們在未來的日子，應會出現在各種各樣的DECK當中！

不從者死



1B
巫術
將目標玩家操控的所有生物分成牌面朝上的兩堆，然後該玩家選擇其中一堆。消滅該堆中的所有生物。它們不能重生。

「兩點MANA將對手一半生物埋葬？而且不用TARGET？」沒錯，雖然不是由自己選擇埋葬的目標，但試想想：對方有兩隻生物——殺死弱的一隻；三隻生物——殺死弱的兩隻；四隻生物——至少殺一隻強加一隻弱！有什麼比這更著數了？

嘶氣客



3R
生物～元素
5/3
增幅R
踐踏；敏捷
除非已支付其增幅費用，否則在回合結束時犧牲嘶氣客。

用新版《BALL LIGHTNING》(RRR,6/1, 踐踏；敏捷, 在回合結束時犧牲它)來形容它是最貼切的了，但比起前者只能攻擊一次，《嘶氣客》在攻擊後還可以長期留在場上，5點有踐踏的攻擊力對敵方是個極大的威脅。而且只需一點紅MANA也是其優點。

法師對決



1RR
瞬間
你和目標咒語的操控者以生命為代價進行喊價。你由1開始出價，接著雙方可輪流喊更高的價。若無人再喊更高價，則此程序結束。喊出最高價的玩家失去與最高價相等數量的生命。若你贏得這次喊價，則反擊該咒語。

紅色居然出COUNTERSPELL？雖然只是對著CONTROL DECK比較有用，但試想像紅色現在可以COUNTER結界(紅色一直缺乏的能力)，而且即使失敗也至少可以扣別人4至5點生命，就可以知道它是張很強的咭。



真偽莫辨

3U
瞬間
展示你牌庫頂上的五張牌。一位對手將這些牌分成牌面朝上的兩堆。將其中一堆牌置於你手上，另一堆牌置於你的墳墓場。

用4點MANA，以往只能抽兩張咭(實際是賺一張)，但這張《真偽莫辨》卻有機會拿到三張以上！而且由於是你自己選擇抽出手的一堆牌，所以不怕拿不到想要的牌。它的其他用處還有將不想要的牌隔去(例如多餘的土地)或者是將咭放進墳場內，可謂萬能！

妖精鄉聖域



1G
結界
在你的維持開始時，你可以從你的牌庫中搜尋一張基本地牌，展示該牌，並置於你的手上。若你如此做，略過你本回合的抽牌步驟，並將你的牌庫洗牌。

如果你是玩五色DECK，綠色一定會是你的主色，因為只有綠色可以幫助你產生五色MANA，而《妖精鄉聖域》則是其中的主力，有了它在場，玩者想要哪一種顏色的MANA都可以，不過不能加快產生MANA的速度是它的缺點。

死鬥場



1GW
結界
每回合只有一個生物可以進行攻擊。
每回合只有一個生物可以進行阻擋。

這張咭強力得可以將整個遊戲的玩法改變，所有用大量生物快攻的DECK都會立時停頓，只要玩者有一隻強有力，最好是懂得踐踏和重生的生物，幾乎已等於勝利。預備未來將會出現許多「死鬥場DECK」吧！

暗中破壞



UUB
瞬間
反擊目標咒語。其操控者失去3點生命。

近期MAGIC一直都缺乏優秀的3點MANA反擊咒語，現在我們終於等到了！《暗中破壞》不但可以將敵人最大的威脅解除，還可以反插他一刀，令對方失去3點命。筆者相信它將會是所有藍黑DECK的必需品。另外同樣是3點MANA，使用時可以補回3點生命的藍白色反擊咒語《吸收》也很不錯。

薩保的羅網



2
神器
當薩保的羅網進場時，抽一張牌。
具有非用於產生魔法力之起動式異能的地，於其操控者的重置步驟中不可重置。

相信有玩開MAGIC比賽的人，都會對《力夏達港》這張特殊土地恨之入骨，因為幾乎每人的DECK都要「指定」有四張，否則實在難以對抗。現在有了這張《薩保的羅網》，《力夏達港》便變得只能用一次，效力大減，而且由於《薩保的羅網》在出場時會抽一張牌，所以不怕留在手中變成廢咭。GP

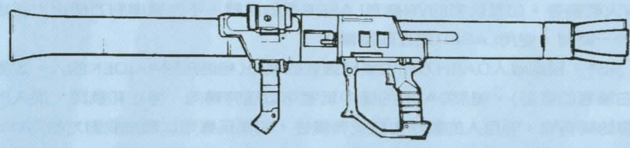


高達「三神器」之一——光線鎗

今期帶各位重回高達的世界，不過並非介紹一些「深到死」的題材，而是大家玩遊戲時根不得手中MS拿上手使用的武器——光線鎗(Beam rifle)。究竟光線鎗是什麼回事？威力是否如片中所說的厲害？它如何帶來MS的另一個革命？

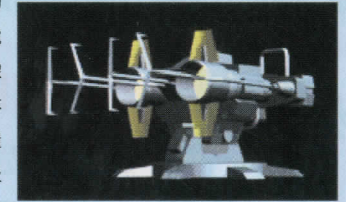
一年戰爭初期的MS武器

有看「高達世界的原點——米諾夫斯基粒子」，相信大概都知道MS是什麼前提下出現的，MS本身是運用於肉眼範圍內空間作戰的兵器，簡單點說即是巨大化的步兵而已，因此MS運用的武器也自然地是從現代步兵運用的兵器演化(說是放大倒會貼切點^_^;)過來。在初期對方只有船艦、戰鬥機的情況下，渣古所用的是對戰機用的機關鎗、熱能斧，以及大火力的武器如可發射核彈的火箭炮等。由於未能解決技術問題(後述)，光線武器只能用於艦船上。


◆由於技術問題，即使戰爭後期自護軍仍以實彈武器作戰

光線兵器小型化的技術問題

首先要說的是，光線武器(光線鎗、光能劍、米加粒子砲)本身是以米諾夫斯基物理學為基礎的，把存放於M空間的能量，經由另一個M空間指引下放出，形成一股帶有高能量的荷電粒子(即是米加粒子)，再經電磁場集中成光束射出，這就是光線武器(又稱米加粒子加速器)的基本原理。然而這一個過程中涉及大量的能量消耗(單是維持兩個M空間及電磁場已不少了)，另外發射時產生的高熱需要長時間冷卻(還記得DC版《高達0079外傳》那支需時6秒冷卻的試驗型光線鎗吧^_^;a，粒子砲需時更耐)。若用於MS攜帶上需要解決不少問題，包括武器大小、能源供應及運作時間等。


◆用於White Base上的米加粒子砲，體積比MS大得多

由變節到突破

還記得之前提過，米諾夫斯基博士因為一年戰爭停止研究的事嗎？其實他不只停了研究，還變節跑到地球去了。結果令地球聯邦得到大量米諾夫斯基物理學的資料，加上他個人的協助下，聯邦軍突破了光線兵器小型化的關口——「Energy CAP(E.CAP)」的出現。E.CAP簡單點說是一個能量收集壓縮裝置，它把形成米加粒子所需的能量壓縮，令存放空間減少，讓能源能夠以類似「彈莢」(稱為Energy Pack)的形式存放，即是說可以製作體積細小而火力相若的米加粒子砲——光線鎗是也。至於冷卻方面的問題嘛，實際上高達那支光線鎗是設有冷卻器的，加上運用了E.CAP後發現產生的熱量比預期少，所以冷卻時間比米加粒子砲快得多(雖沒有實際數據，但根據片段推測只需3秒左右)。


◆光線鎗的出現，改變了以後MS的攻守模式

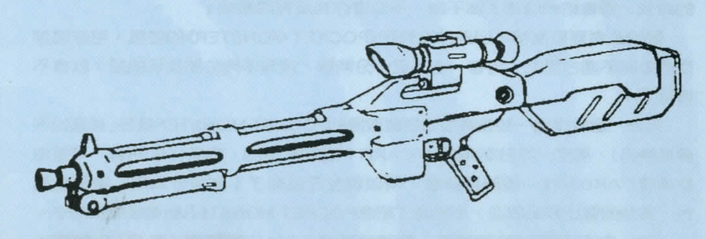
MS用光線鎗運作原理

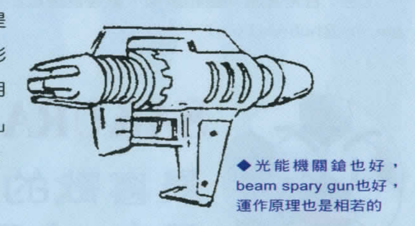
1.MS的手指扣動扳機後，產生米加粒子所需的能量會由E.Pack排出，傳送至加速器內的M空間。

2.經由另一個M空間引出能量，形成米加粒子。

3.米加粒子經過電磁場集束，再經過粒子偏向器後射出。

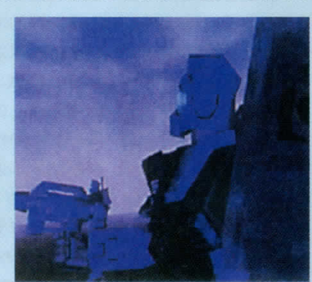
基本上這是一般光線鎗的運作原理，而光能機關鎗則有些分別，一是E.Pack排出的能量較小，二是兩個M空間是互相引出能量的，所以才能達到連射的效果。此外E.Pack提供的能量多寡，是會直接影響光束的能量，聯邦便利用這一點發展出吉姆的「配鎗」(笑)「Beam Spary Gun」了。




◆光能機關鎗也好，beam spary gun也好，運作原理也是相若的

光線鎗真係咁勁？

在TV版第二話中，高達曾以一鎗射穿了渣古的身體將其擊毀，馬沙更說這是主砲級數的火力，這一點證明了高達那支光線鎗的火力其高，但是相對於艦船上使用的大型米加粒子砲來說，當然是小巫見大巫了。另外光線鎗本身做成傷害的原理，是利用高能量集束光線向目標的一點攻擊，以達致目標機能停止的效果，與米加粒子砲以高能量及高熱將目標融解破壞不同，所運用的能量少得多，爆炸只是能源洩漏引起的「副產品」而已，加上上文提及能量是直接影響火力的，因此光線鎗本身的威力可說是被誇大了一點。


◆Beam spary gun火力只有火箭炮的一半

回應

前幾期為大家介紹了一些關於米諾夫斯基粒子的知識，結果不少認識筆者的朋友都呼冤的說：「好深呀～～」。的確對不少朋友來說那是十分深奧的，不過那已是較為淺易的介紹了，真正涉足當中的話，即使是對正統物理學深入認識的也會「吹飛」掉……(爆死)

編聲人語



MS最愛的東西(第八回)

當提及到玩具，真的越數就越多，嚴格來說，於在家中的所有玩具，也是我的致愛，缺一都不行。若是要把所有玩具拿出來，真是多多版位都不夠，連載也不知道要連載幾多期，我想出一本書…都還可以的…^_^;。

近日剛剛收集多兩隻傻鴨(是《POCKET MONSYER》那隻)，現總共有七隻(又是七…)，其實在眾多POCKET MONSTER當中，筆者最喜歡的就是牠——傻鴨(日文名：コダック)，之所以喜歡牠是因為牠時常在不適當的時候走出來，令人發笑，還有牠的傻傻表情，真令人又愛又恨，最重要的是牠不像其他POCKET MONSTER般強，很可惜牠不是最受歡迎的角色，也不及比卡超受歡迎，不過牠又實在很攪鬼。



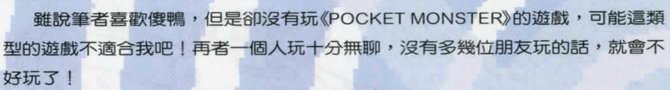


能收集的傻鴨精品共七種，不過每個種類都不同，現在就於我的桌子上陪伴我渡日，不論牠們的體型有多大或多小，牠們都在我的桌子上，在無聊的時候，看看牠們的樣子倒不錯。不知道你有沒有同感呢？

雖說筆者喜歡傻鴨，但是卻沒有玩《POCKET MONSTER》的遊戲，可能這類型的遊戲不適合我吧！再者一個人玩十分無聊，沒有多幾位朋友玩的話，就會不好玩了！

另外、還收集到一些在香港比較難取得的POCKET MONSTER精品(其實也不算是精品)，那是一張日本JR的IO CARD，用來乘JR的，價值1000日圓，可是由於這套CARD只在一段時期發售，所以現在已沒有了！當中分為黑、黃兩種顏色，黃色的會比較受歡迎，那是為了紀念POCKET MONSTER劇場版播映的卡。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com)





時雨之VIRTUA世界

《VOOT》對戰TIPS(五)

今期筆者想說說戰鬥中的「虛位」問題。

筆者最近留意到有不少人在玩《VOOT》時，只懂得在對方的DASH攻擊硬直或者是在跳躍後著地時進行反擊。沒錯，DASH攻擊的硬直和跳躍的著地也是絕佳的進攻時機。但在高層次的戰鬥之中，這些機會可說是絕無僅有，這是因為雙方玩者在沒有十足把握的情況下，是絕不會胡亂地進行DASH攻擊的。即使使出了DASH攻擊，在硬直時也一定會用LT系的蹲下攻擊去CANCEL硬直，令自己的虛位減到最小。因此一心等對手出現硬直才去反擊的機師，頂多只是中級者，在實力上很難再進一步。

其實在《VOOT》中，「虛位」還會在許多地方出現。例如對方JUMP CANCEL索敵的一瞬間，就是極之不設防的時候。因此玩者如果是使用高機動力的VR的話，單是經常繞到敵人的視界之外，便已能令對方的虛位的增加。一些可以在移動中使出，但攻擊後卻無法CANCEL的攻擊，其實也是虛位的一種，如SPECINEFF的蹲下RW攻擊、APHARMD B的步行CW劍光、和RAIDEN的蹲下RW火箭砲等。如果玩者的VR擁有LASER系的武器，不妨看準對方使出上述攻擊的一瞬間，使用LASER來立即反擊！

另外，預測敵人DASH方向也是極重要的戰術(相信用開RAIDEN的人一定會明白筆者的意思)。雖然DASH的途中玩者可以隨時轉向、停止和跳躍，但人的反應始終有限，而且人的動作也難免有慣性，如果玩者可以預測到對方的DASH方向，然後再用一些直線而沒有追蹤的攻擊去「放置」在其行進路線上，便能發揮極大的效用。適用於這戰術的武器包括了RAIDEN的LASER和G.BOMB、APHARMD系列和GRYS-VOK的NAPALM、CYPHER和STEIN-VOK的RTRW LASER、FEI-YEN的HAND BEAM(要沒有LOCK ON)等等。不要少看那數個%的傷害，正如筆者以前所說，經常保持體力上的優勢在《VOOT》中是極之重要的，即使是0.1%的差別，也可以決定勝負。

SAKURA KI的足球場

最喜歡的球星～前鋒篇(一)巴迪期圖達～

由於朋友和同事的關係，最近又再玩起WINNING ELEVEN 2000來。當在下玩MASTER MODE的時候，常常要為購買玩什麼球員而頭痛。當有一些球員的能力值差不多的時，便要看個人喜好了。因為這個原因，所以在下希望在此和大家分享在下喜愛球星的資料，首先想和大家說一說前鋒球星。

說到多產球星不得不提亞根廷的加比奧 奧瑪 巴迪斯圖達(Gabriel Omar Batistuta)，他出生於1969年2月的Reconquista。88-89在Newell's O.B.中開始他的足球生涯，跟著便轉會到河床。在翌年轉到另一亞根廷勁旅小保加，以29場入13球幫小保加取得90年聯賽冠軍。91年的南美國家盃中以6球取得錦標後，獲得意大利的科倫天拿垂青，以高薪轉會到意大利甲組聯賽獻技。不過在93年5月球隊被降下乙組，可是他本人仍然決定留下為球會重返甲組而努力。果然翌年便取得升班的資格，因此他極受科倫天拿的球迷歡迎，而且在96年更在科倫天拿的球會會址旁豎立了他的銅像。可是在2000這個球季，由於他希望可以在有生之年，完成他首次取得意大利聯賽冠軍的美夢，所以他加盟了實力較強的羅馬。



巴迪斯圖達是一位入球能力超強的前鋒殺手，只要有球供應給他的話，他便能把球送入網窩之中。他雖然不是個可以自己盤球殺入敵陣的前鋒，不過他的射球球速和準繩度卻非常驚人，甚至乎他的罰球射門也極具威脅性。因此他經常是大賽金靴獎的熱門得主，而他有個花名叫巴迪高(Batigol)，也是因為他經常入球而改的。(注：Batigol的gol來自入球的goal)

PS：如果對在下的言論有什麼問題的話，歡迎E-MAIL到billycyk@gameplayers.com.hk給在下。



小璘的快適空間

瘋狂遊戲(一)

「瘋狂遊戲」並不是指遊戲的內容瘋狂，而是指小璘玩遊戲的瘋狂程度……(笑)雖然小璘玩過的遊戲並不算多，但亦不能算少，而且由於現在的工作關係，接觸過的遊戲都比以前較多。然而若要說玩得瘋狂的話，都只能說在讀書時代，因為始終那時的時間都比現在多，亦不用愁要在截稿前玩到哪裡，又或是一定要爆機，所以真的很懷念那時的生活啊~~(陶醉中…)

小璘玩得最瘋狂的一隻遊戲，都非《卒業M》莫屬了！(笑)《卒業M》這遊戲是講述玩者是學生會會長秘書杉田龍之介的妹妹，由於龍之介被會長利用，而使妹妹要與3年A組的五人組——新井透吾、中本翔、高城紫門、志村未希麿、加藤勇祐一同將失蹤了的哥哥找出來。而在與五人組行動的同時，玩者就可以藉回答他們的說話來提昇好感度，從而在遊戲最終章得到他們的告白。

由於那時沒有哪本雜誌做攻略，又找不到公式攻略本，而且又很想知道若選擇不好的答案後，男孩們會有什麼反應，於是就決定在遊戲中回答所有問題，並花一個聖誕節假期的時間來玩，新井、中本、高城、志村、加藤，甚至三個BAD ENDING全都完成過不知多少遍了。在這樣的玩法中，小璘找到不少樂趣哩！因為一來故意地回答一些明知男生們不喜歡的答案，讓他們難為起來；二來亦能從中找到不少有趣的地方，例如找到些與遊戲無關，但與此作漫畫有關的事情、又能找到遊戲的BUG等。不過有時會因為不忍心向男生們說出殘忍的回答，所以在選擇回答時都會有矛盾的時候，但能夠「完完全全」地完成一隻遊戲真的覺得自己得利害哩！(笑)說起來，以當時的做法就有如現在做攻略般哩！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com



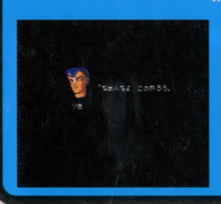
熱血硬派

最正宗飛仔開片遊戲

發售商：	TECHNOS
售價：	日圓
容量：	1M
發售日：	1987年
FC／ACT	

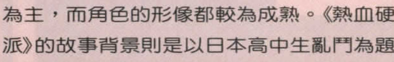
哈哈！筆者早在好幾期前為大家介紹《雙截龍》的時候，已有聊聊數筆跟各位大講一代名廠TECHNOS的經典傑作。要數到其中的表表者當然首屈一指「熱血」系列的元祖級絕世好GAME——《熱血硬派》。如不能跟各位談談此一傑作的話，我簡直枉為「老殘遊戲」的專欄作者！所以閒話休題，立即為讀者們送上——《熱血硬派》！！











學校風雲



說到最正宗的飛仔街頭毆鬥遊戲的始祖，當然是《熱血硬派》。同樣是橫向動作打鬥遊戲，《熱血硬派》跟《雙截龍》、《Final Fight》等作品的風格則截然不同。《雙》及《F》的故事背景以美國式的街頭打鬥為主，而角色的形像都較為成熟。《熱血硬派》的故事背景則是以日本高中生亂鬥為題材，角色們都穿上校服，在東京大都市的街道上展開激鬥。女學生穿上水手裝校服，一些用書包，一些用單車鏈來攻擊。在新宿火車站內與不同學校的學生「開拖」，火車車箱內之決鬥，那種寫實的街頭味道......噢！筆者再三憶起也是回味無窮！





◆火車車箱內之決鬥！



◆嘩！成班死飛女！

爛仔交





最「正」的就是主角國雄君的招式，完全是街頭「爛仔交」招數！例如當敵人倒下的時候還可以DOWN ATTACK。只要看到對方躺在地上的時候行到其身體旁按下掣，國雄君便會騎在其身上，然後按攻擊掣便可向對方面額不斷揮拳，直至KO他為止！此一招真的是飛仔開片至經典的動作之一！有些時候在畫面中央會出現「P」字ITEM，當拿取了之後國雄在一息間便會變得力大無窮，一拳將便可把對方打出月台下面，實在無比的痛快！在碼頭上把飛車黨打倒之後，國雄便會駕駛電單車在公路上奔馳。頭盔也不戴便開車，一邊駕著鐵騎，一邊單腳踢開追上來的暴走族，實在有無比的快感！







◆白色私家車旁邊波士正等待著國雄君。

「硬派」





有一點不得不題，「熱血」這兩字大家以中文文法理解也應知道意思是滿腔熱誠、敢作敢為的意思；但其實「硬派」又是什麼意思呢？在這裡簡略跟各位GAME迷解釋一下。「硬派」此一日本漢字可以泛指一般思想強硬，勇於承擔責任的人。其實要說道「硬派」之始祖，應該是已故一代明星JAMES DEAN，此荷里活演員對日本飛仔文化影響極之深遠。一貫GEL高前額頭髮，或用風筒把髮型吹得高高的日本飛仔，無不是深受他的形像影響而產生這獨特造型及文化。過往筆者認識一位日本朋友跟我談天時也有說到「硬派」這回事，他解釋道充滿男兒氣概，百分百的剛陽味道，就是所謂「硬派」的表現。其實硬派文化已是日本人生活的一部分，我們隨處都可以見到。好像我們所熟識的漫畫作品如《男兒當入樽》早期的櫻木，《幽遊白書》的桑原等造型、性格及價值觀，都是那種最正宗「硬派」Style。GP



BY 情報局長助手MS

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為—

秘密技攻



騎士

港幣500元



重裝兵

港幣300元



步兵

港幣200元



援助隊

港幣100元



老弱殘兵

回家耕田罷！



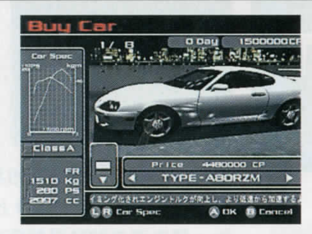
首都高BATTLE 2

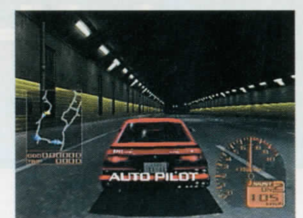
必勝之道

機種： Dreamcast

提供者： 《遊戲組情報組》

喜歡玩《首都高》的玩家，有沒有覺得有些敵車很難取勝呢？而且還挑戰好幾次都落敗，如果你是其中之一的話，那就教你一個以3秒內無條件必勝的秘技給你啦！方法是在BATTLE開始的同時，一邊按2 player控制器的L和R，一邊按A掣便可。若是按B掣的話就會輸；X掣則會不分勝負。









THE TYPING OF THE DEAD

無限復活?!

機種： Dreamcast

提供者： 《遊戲組情報組》

大家有沒有覺得用Keyboard打喪屍很辛苦呢？而且遊戲又沒有足夠的CONTINUE…令你失去征服心？現在有一個PASSWORD，可以令你增加CONTINUE，那你無論死幾多次，也能夠將它征服，當輸入以下PASSWORD後，便可以在OPTION畫面中把CONTINUE次數改為無限。但要記著，輸入密碼後一定要在OPTION畫面更改CONTINUE的次數。

CONTINUE次數	PASSWORD
8	SSNTWHU
無限	NJYUUDO





REISELIED EPHEMERAL FONTASIO

柏莫的隱藏指令

機種： PlayStation 2

提供者： 《遊戲組情報組》

首隻對應GUITAR FREAK專用控制器的RPG，只要向遊戲中的吉他柏莫(パチモ)輸入特定的指令，便能出現各種不同的效果。方法是在歌曲選擇畫面中(即EVENT時按START)輸入以下指令：



名稱	指令	效果
FAST FLOW	R、G、B、P、P	令速度變2倍
SUPER FAST FLOW	R、G、B、P、P、R、G、B、P、P	令速度變4倍
RANDOM	B、G、G、R、G、P	隨機出現指令掣
HIDDEN	R、B、G、B、R、G	指令掣出現達中段時便消失
SUDDEN	G、R、B、G、B、R、P	指令掣只會從中央開始出現
SUDDEN & HIDDEN	G、R、B、G、B、R、P、R、B、G、B、R、G	HIDDEN和SUDDEN的效果
EXTREME	R、B、P、G、R、B、P、G	比通常的指令複雜
EXTREME PLUS！	B、G、B、G、P、R、R、R、G、B	比EXTREME更高難度
SINGLE LANE	R、R、R、G、G、B、B、B、P	所有指令變成G



心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~
加速或減速模式

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

在Disc 2的「DDR Tokimeki Mix」的街機模式中，在選曲時按「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、↑」的話，便會變成「Fast」模式；按「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、↓」的話，便會變成「Slow」模式，想解除的話，只再按一次指令便可。







DRAGON QUEST VII
快速令移民之村變大城市

機種：PlayStation
提供者：郭偉山高

大家可能會覺得自己的移民之村人數不多，不過這個秘技就可以令你的村子迅速地變成大城市，方法是如下：於現實世界中的科魯多城(フォロッド城)附近的科利殊(フォーリッシュ)小鎮內，到教堂作記錄後RESET遊戲，然後利用這記錄開始遊戲，這時便可以在教堂左側發現一個原本沒有的人(註：可以是老人、劍士、貓、狗，每次都不同)，與他(她)交談的話便會移民到移民之村，只要不停重複這個做法，便可令移民之村變成大城市。(若是沒有人的話，可以到右側的樓梯走上走下，直到有人出現為止)







真·三國無雙
不用爆機都可出現隱藏武將

機種：PlayStation 2
提供者：《遊戲組情報組》

《真·三國無雙》確是令人愛不擇手的遊戲，不過要次次都打爆機才能取得隱藏武將，似乎有點令人生厭，現在有一個秘技，可以不用爆機，都能立即把所有隱藏事項弄出來，只要在MENU畫面輸入有關指令便可以。

效果	指令
全武將出現	□、□、L1、L2、R1、R2、□、□
BGM TEST	R1、R1、R2、R2、L1、L1、L2、L2
OP EDIT	L1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1
選擇勢力	按著□不放，然後R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2
全STAGE出現	按著□不放，然後L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2





POP' N MUSIC 4 APPEND DISC
隱藏指令

機種：PlayStation
提供者：《遊戲組情報組》

人氣音樂遊戲《PoP' N MUSIC》系列的隱藏歌，往往是要玩者完成HARD難度才能令隱藏歌出現，現在有一個指令，可以直接令隱藏歌出現，而不用完成HARD難度，只要在標題畫面按以下指令：

隱藏歌名	指令
BRIT POP	左綠、左綠、右白、右白、右綠、右綠、左綠、左綠
HORROR	左綠、左綠、左綠、左白、左白、左白、左綠、左綠、左綠
CLASSIC4	左黃X13、右黃、左黃
REMIX POPS	左青、左青、左綠、左黃、左黃、左綠、右青、右青
REMIX J-TEKNO	右黃、右青、左青、左黃、右白、左白
REMIX D ANCE	右青、右黃、右青、右黃、右青、右黃、左黃、左青
REMIX BONUS TRACK	左青、左青、左青、左綠、左黃、左黃、左黃、左白、左白
SPECIAL ENDING	左黃、左白、右綠、右白、左黃、左黃、左綠、右綠、左白、右黃

主持人：悟空



在製作這份稿件期間，公司網頁的FREE MAIL出現故障，當中竟洗去接近20封讀者來信，那些來信全都是未曾回覆的，在此希望以E-MAIL與筆者通信的讀者能再次發出之前所詢問過的E-MAIL，好讓筆者能回覆，經過這次事件之後筆者決定以後每有新的來信必會儲存起來，以防再有同類事件發生。

呂布使用方法

悟空先生：

你好！有少許問題想請教你

1.在PS2的"真三國無雙"，"虎牢關之役"中，究竟怎樣才能做到千人斬？小弟幾經努力，最多也只做到八百餘人，實在不能再殺多二百人啊！那些據點兵長不是被我的護衛兵殺死便是被那些多事的自軍幹掉...故此，敬請你將殺一千人的秘訣或流程告訴小弟，因為小弟實在太希望使用呂布了，為此，小弟更浪費了很多時間呢！

2.小弟以$388購入了PS2的"DEAD OR ALIVE 2"，你認為價錢合理嗎？

3.小弟更想知道"DEAD OR ALIVE 2"的秘技，隱藏要素及出現隱藏要素的條件，因為小弟miss了那期GPM，所以希望你可以在此告訴我，不勝感激，謝謝你！

祝業務蒸蒸日上

Bonny

覆Bonny：





1.在近期閣下應已知道遊戲使用全武將的方法，但閣下若要由自己親自打回來的呂布，筆者有一方法供參考，方法是先訓練一名武將的攻擊力能一擊必殺(建議趙雲)，之後在虎牢關之役中將最快速度令呂布出現，利用呂布將自己八名護衛兵解決，之後令虎牢關打開，這時利用兩匹馬堵塞在關前令我軍士兵不能進行關內，自己的武將跳過馬匹在關門的隧道中，在關後的據點會不斷走出士兵，以這方法必定可以做出千人斬(筆者也是用這方法取得呂布)。

2.這價錢已可說是超值。

3.因該期的遊戲介紹非常長細，不能在此刊登，閣下最好就是致電到本公司查詢補購該期或到我們的網頁查詢。

悟空

PS會否出《越南戰役X》？

悟空先生：

你好嗎？我有很多難題呀！！！

1.請問PC的《THE SIME》有什麼秘技？

2.請問這月有什麼正到震的Game(PS)？

3.請問(PS)DINO CRISIS 2有什麼秘技？

4.《越南戰役X》會否在(PS)上推出？

5.請問現在買DC好還是PS2好？(真難決擇)

6.(PS)和(DC)還可玩多久才Out day？

祝：銷量蒸蒸日上

肥Cat上

覆肥Cat：

1. 遊戲的秘技如下：

《The Sims: Livin' Large》

無限金錢

在遊戲進行中，同時按下[Ctrl]，[Shift]，[Alt]，[C]，再輸入rosebud可得1000金，之後再輸入!;!;!;!;!可重複以上秘技。

其他秘技

在遊戲進行中，同時按下[Ctrl]，[Shift]，[Alt]，[C]，再輸入以下密碼：

密碼	效果
在原有的家庭中加入新的記錄	hist_add
建築工具自動確定玩家所需的地面高度	auto_level
檢察及固定所需的物品	prepare_lot
遊戲失敗	crash
令土地變成水	water_tool
設定角色模式	edit_char
顯示 Sims 的個人興趣	interests
關閉所有動畫	draw_all_frames off
開啟動畫	draw_all_frames on
關閉地圖編輯器	map_edit off
開啟地圖編輯器	map_edit on
用鍵盤操控訪客	visitor_control

2.10月PS比較好玩的遊戲有《神來》。

3.請看今期遊戲秘密研究所的報導便會知道遊戲一切秘技。

4.相信可能性不大。

5.你只要看看兩者在12月推出的遊戲應會決定到買哪一部。

6.照現在的形勢看相信PS沒有太長的存在時間，而DC現在只是起步階段，何時OUT DAY仍未能下判斷。

悟空

你話我勁唔勁

To：悟空

1.我玩crazy Taxi的街機模式的分數有7萬3千幾，你們的編輯又有幾多分，你認為我勁唔勁？

2.我不明白你們在132期裏的首都高攻略，佢話「將他們擊倒或被擊倒就會出現」，究竟係擊倒定係被擊倒？

3.我想問碍Virtrue Athlete 2K裏面爆 鶵饒妨瘖A佢會俾 襰等壄A，那上有沒有用，我朋友話係會加 灝鄁O值，如果係，你]可不可以登出來？

4. 鶩銕蚨陰o買二手DC遊戲？

5.你們認為首都高2有沒有隱藏parts呢？

祝貴刊節節上升

降班的奇積之狐上

覆降班的奇積之狐：

1.這個分數算是很厲害了。

2.此句話的此意思即是「戰勝對手或被蒐手戰勝也可以」，不要以為這意思是解作用道具或招式向對手進行「攻擊」，若再有對遊戲不明白的地方最好就是給MARKS一封信。

3.那些項目只是在選手作成時使用，用途是增加選手的能力，例如若選擇跳躍項目那選手的跳躍力都會加強。

4.很多地方都會有二手遊戲，而在九龍城的「龍珠商場」應該會比較多。

5.相信不會有。

悟空

勇者鬥惡龍見議

Dear goku,

我是貴刊的忠實讀者。I'm from Beijing.近期有看GP的DQVII的攻略，但是發現這遊戲的攻略極不詳盡。

first,攻略中竟沒有menu的中日文對照，也沒有系統詳解，真夠有型！Do you know,大多數玩家都不識japanese，更何況其中充斥著大量假名；second，連monster的資料都沒有，只是小說攻略，不好！希望閣下能反映一下我的問題，希望下次看GP時能有改進。Thanks!!!

gamefan

GAMEFAN：

首先要多謝各下的寶貴意見，由於在下入行的經驗尚淺,因此未能令讀者滿意，在此特別致歉。當在下接到這份攻略的時候，曾經也考慮過如何製作，當考慮到玩DQ7的大部份玩者也是DQ系列FANS，就算不是也對曾經接觸過系列的前作；另外本刊亦曾經在新作部份介紹很多次，解釋過本作和前作在系統上有什麼分別，再加上遊戲設定的△形掣非常方便，無論要對話或調查等事情也是按那個△掣，如果要特別進行使用物品等指令的時候，在下也有在內文解釋。就以上的情況下，在下才沒有在攻略的開頭作系統詳解。

關於MONSTER的資料問題，由於所有怪物總數有298隻，如果要把每隻怪物作詳盡介的話，恐怕要用很多的篇幅，因此在下除了BOSS之外，沒有特別的怪物也不會作介紹。最後由於DQ7最著重的，是遊戲的故事，而且故事佔的時間亦非常之長，因此為了要玩者能夠更加了解遊戲的故事，在下便決定使用故事式攻略。

PS:在下非常多謝各下的意見，令我知道讀者們的需求，這有助在下能夠製作出更好更令每一位讀者滿意的攻略。

SAKURA KI

CD清潔大法

悟空兄你好：

這第二次來信，希望悟空兄你能盡量助小弟解答以下問題，多謝！

1.我發現部DC機玩了約30分鐘左右，部機已經非常之熱，再玩2、3小時就更不用講，請問如果每天都開足5、6小時，會不會減短DC機的壽命？

2.接上題，DC機本身的散熱系統是不是已有些問題，在某雜誌看到話有DC專用散熱風扇，話能有效地散去機內熱量，是不是真的有效呢？

3.我的原裝Dino Crisis 2因長時間使用，到(導)致碟上有很多光頭印上了的白點，像斑馬一樣，我以前試過用光碟布抹過，但也抹花碟，請問您知不知有什麼辦法可以清除白點而不抹花光碟？

4.為什麼PC Game比其他遊戲機的Game，在價格上平了一大節，例如：PS版FFVII$480而PC版就只賣$340，為什麼呢？

5.已一集5800日圓的DC Game為例，在香港買是不是會比在日本買得平宜一些？

6.你們的動感VCD那位配音姐姐，配音真的非常傳神，聲音十分清楚，真出色，可不可以告訴我她的名字或筆名呢？

無名氏

覆無名氏：

1.其實每種電器只要一經使用它的壽命便會開始短少，使用時間越長它的壽命便相繼減少，例如筆者於四年前購買的PS，經過四年時間到現在不論外表或性能都明顯減退；DC亦一樣，就算買回來全不使用，時間也會令主機內的零件性能衰退，若以正當途徑使用就算壽命減少也是必然的。若你想主機壽命長一點，保養方法好一點相信會有點效用。

2.能夠在市面發售的當然不會是一些有問題的產品，而你所說的散熱風扇，是否真的有效因筆者也沒試過，故不能給與一個肯定答案。

3.原裝碟使用得多出現傷痕這是必然的事，但你說用光碟布清潔光碟則有點奇怪，筆者也有使用光碟清潔布，但卻未試過抹花光碟，筆者相信你的使用方法不正確，你應看清楚光碟清潔布的使用說明書，另外筆者建議你使用一種光碟保護膜，它是一種貼左光碟面上的一層簿膠，現時除DC碟外所有CD光碟也可保護，在售買電腦用品的地方有售。

4.原因很簡單，因為遊戲是以PS玩家為主力買家，當時的銷量亦有目共睹，而且當時電腦亦可用模擬器將FFVII在電腦上執行，但之後的電腦版卻不能執行於PS上，所以以利益來說電腦版的價錢必會比較低。

5.以現在的DC GAME炒風相信你已知道香港和日本兩地那處會比較平吧。

6.筆者也不清楚那合配音姐姐是誰，你最好去信到互動遊戲誌詢問一下。

悟空

大家若有任何問題，就算與遊戲無關也沒所謂，也可寄信到筆者的花果山，筆者定當竭盡所能為大家解答一切疑難。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『花果山信箱主持人收』，又或者大家可以E-MAIL到筆者的電郵，地址是「goku@gameplayers.com.hk」。



TEXT：咸旦仔

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	2800日圓
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	16 BLOCK
發售日：	發售中
RPG／對應KEYBOARD	

鬼神之繼承者

由天野喜孝負責人物設定的超大作《ELDORADO GATE》第一卷正式推出了，本作最吸引人之處除了天野喜孝的人物設定外，還有就是CAPCOM怎樣將《ELDORADO GATE》的巨大世界演繹出來。而今次第一卷將會分成三話來進行，每一話都會分別帶出一名鬼神之子，究竟故事的發展會是怎樣呢？現在便和大家一起來欣賞這個超級大作吧！





SCENARIO 1「GOMEZ醒覺吧！」

GOMEZ(ゴメス)

年齡：20歲
身高：195 cm
體重：133kg
特殊能力：「(カウンター)」





第一話之主角，一個嗜酒如命的酒鬼，醉酒鬧事已成家常便飯的事，一雙大鎚更是打遍天下無敵手。雖然如此，但心底裡卻是一個重情重義的男子漢。

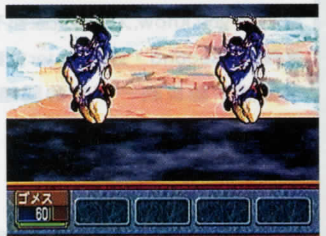
STORY





故事就由繁榮的約克市(ヨークの町)開始。市內的酒吧突然傳來巨響，接著GOMEZ和三名醉漢從酒吧走出來，當然又是醉酒鬧事啦，他們在街上吵吵鬧鬧了好幾句後四人便打起上來，打遍天下無敵手的GOMEZ兩三招便將他們解決。三人深深不忿再次上前挑戰，可是最後都是敗在GOMEZ手上。就在這時BANTROSS(バントロス)便上前詢問GOMEZ要不要幫忙，不過解決後要幫他做一件事，這時會出現兩個選項給玩者選擇(選第一項)。答應後BANTROSS便走到三名醉漢前使用咒語，接著三人就忘了剛才所發生的事，並返回酒吧繼續飲酒。GOMEZ見事情解決後便問BANTROSS要他做什麼，BANTROSS也老實不客氣地道出他的要求，他希望GOMEZ能找出神秘寶石「食人魔礦石(オーガストーン)」。





於是GOMEZ便在市內四處打探找到礦石的地方，最後從村民口中得知在市的南面有一座馬丹拿礦山(マデラ礦山)，不過要到那裡的話就必須經過柏富卡山(パプカ山)，現在那處已被山賊佔據了。雖然是十分危險，但為了完成對BANTROSS的承諾，也只好到馬丹拿礦山看看。進入柏富卡山一路上也沒有看見山賊的足跡，不過就有不小妖怪的出現，妖怪的能力不算太高，但要小心留意HP的數值，因為在初期GOMEZ是沒有回復魔晶石的。當走至吊橋前的時候，前方突然傳來女孩的求救聲，GOMEZ馬上前往看過究竟。穿越吊橋後，竟發現一名女孩正與山賊對峙著，GOMEZ見狀立即上前制止，山賊們看見他的出現，二話不說便向GOMEZ攻擊過去，戰鬥亦隨之而展開。兩名山賊的攻擊力不算太強，很容易便可將他們解決。戰勝後女孩便上前向道謝，從中得知她名叫MARSHA(マーシャ)一直都是在約克市工作的，今次是為了探望祖父而到馬丹拿市(マデラの町)的，但在途中卻遇上山賊，幸好有他的幫助才得以脫險。GOMEZ想到她一個女孩要通過這座山是非常危險的，而且他要到馬丹拿礦山也必須經過馬丹拿市的，於是便決定與MARSHA一同到前往。就這樣MARSHA便暫時加入為成員了，不過在戰鬥時她是由電腦操控的。



二人沿山路來到馬丹拿市，到達MARSHA的家門前正好遇上爽朗的青年PEKKU(ペック)，心地善良的PEKKU對MARSHA非常關心，時常也到MARSHA家替她照顧其受傷的祖父BUI(ブイ)。PEKKU看見MARSHA回來非常高興，完全沒有理



會GOMEZ的存在，之後經MARSHA的介紹才得知GOMEZ是MARSHA的救命恩人。進入屋內MARSHA看見祖父顯得十分高興，BUI曾經是馬丹拿市極具威望的市長，但不知因何故卻突然身受重傷，之後便在馬丹拿市靜心養傷。BUI看見孫女的回來雖然十分高興，但卻顯得有點兒擔憂，而MARSHA看見祖父的樣子便叫他不用擔心，因她已儲了20000元的醫療費。接著MARSHA向祖父介紹她的救命恩人GOMEZ，BUI非常感謝GOMEZ的幫助並要請他在家中休息一晚，恭敬不如從命GOMEZ便在MARSHA家中休息。

夜幕低垂的時候，平靜的馬丹拿市突然傳來巨響，巨響是從酒吧中傳來的，相信又是嗜酒如命的GOMEZ再次醉酒鬧事了。GOMEZ與3名醉漢從酒吧中走到街上，四人在街中大吵大鬧，最後更動起手來。又是因為醉酒鬧事而引起的戰鬥，同樣GOMEZ只用兩三招便可將他們解決。戰勝後MARSHA正好到來制止，醉漢看見MARSHA的出現便想到捉住她來要脅GOMEZ，GOMEZ見狀立即大發雷霆，並再次與醉漢打起上來。戰勝後眾人後方傳來哨子聲，原來他們的吵鬧已驚動警察了，警察把四人捉住，並將他們鎖進監獄內等候審訊，MARSHA見狀便只好四處找辦法將GOMEZ救出來。



就在GOMEZ與另一名犯人擔心審訊時，獄卒到來並打開門放GOMEZ離開，此地不宜久留GOMEZ馬上離開獄房。MARSHA看見GOMEZ沒有事便放心了，而這是獄卒叫GOMEZ向MARSHA道謝，今次全因她用了20000元的保證金他才可以出來，GOMEZ聽後顯得非常慚愧。在門前的PEKKU十分激憤的責怪GOMEZ，因為他的鬧事而令MARSHA辛苦儲來的醫療費完全用光，並要求他到礦山工作來償還欠款，GOMEZ無言以對。回到MARSHA家後PEKKU即向他說礦山就在市的北面，為了償還欠款GOMEZ便向馬丹拿礦山出發。

離開MARSHA家來到馬丹拿礦山的入口處，管工看見GOMEZ到來即問他是否來工作，並說到工作非常簡單只要依照指示做便可。這時會有兩個選項給玩者選擇(選第一項)，接著管工便會解釋工作的方法，GOMEZ只須在礦洞內找到指定數目的魔晶礦石便可。聽後GOMEZ便進入洞內搜索，在洞中除了要搜尋魔晶礦石之外，玩者還要對付洞中的妖怪。當找到指定數目的魔晶礦石後GOMEZ便返回入口將尋找得來的魔晶礦石交與管工，每顆魔晶礦石的工資是100元，取過工資後便返回MARSHA處。回到MARSHA家GOMEZ馬上將取得的工資放進錢箱中，而這時亦會出現三個選項給玩者選擇放進錢箱工資的數目。雖然MARSHA認為這樣不太好，不過PEKKU卻說這是應該的，並請GOMEZ明天繼續到礦山工作，他明天會到來等候GOMEZ的回來，MARSHA看見GOMEZ這樣辛苦便叫他今晚留在這裡休息。





第二天，GOMEZ一大清早便起來準備出發，而這時PEKKU亦到來等候他的回來，GOMEZ也出發到礦山工作。來到礦山聽過管工要求的數目後便入內找尋魔晶礦石，取得工資後便再次返回MARSHA。第三天亦照常工作，不過當回到MARSHA家的時候卻看見她正與祖父爭執，更激憤得離家而去。PEKKU立即上前向BUI查問究竟發生何時，原來BUI將錢箱中的錢全數拿去還債。一切是由當年馬丹拿市大火災開始，當時還是市長的BUI為了重建受火災破壞的馬丹拿市，於是便向最富裕的GALDO(ガルード)借錢重建，早前他前來追討債務BUI只好將錢箱的錢全數給他。PEKKU聽後立即叫GOMEZ到GALDO的大屋找MARSHA，看來事態十分嚴重，GOMEZ也不容細想立即趕往GALDO處。來到GALDO處GOMEZ立即要求他將MARSHA交還，他卻說加上MARSHA剛好將所有債務還清，還請GOMEZ立即離開否則他的保證金將會被充公並再次受到審判，GOMEZ無奈地也只好回去再想辦法。當GOMEZ離開大屋後在門外卻發現MARSHA和PEKKU，原來MARSHA並沒有到GALDO處，GOMEZ聽後顯得十分害羞，而這PEKKU便說大家早點回去GOMEZ明天還要到礦山工作的。



第二天早上GOMEZ如常到礦山工作，當GOMEZ走到礦洞的最深處時無意間在地上找到一顆紅色寶石，而這時礦洞內的保安員立即上前叫他到管工處報告。來到入口將拾回來的紅色寶石交給管工看，管工看後便說到這顆是食人魔礦石，這顆就是當年神魔大戰後所散落大地上的不可思議之石，並說到這顆礦石只值20元，GOMEZ當然不會賣給他，這可是要來交給BANTROSS的。接著GOMEZ便返回MARSHA家，當GOMEZ回馬丹拿市的時後，BANTROSS已在等候多時，他問道GOMEZ還有沒有記著他的承諾，GOMEZ馬上將「食人魔礦石」交給他，BANTROSS接過後便高興地離開了。當到達MARSHA家門前，MARSHA和PEKKU馬上追問GOMEZ是否拾得寶石，有了它便可償還所有債務，可是他已將寶石給予BANTROSS，就在此時GALDO亦再次到來追討債務，他知道眾人無法償還款項，便叫手下將MARSHA捉走用來償還餘下的款項。在臨走前GALDO向GOMEZ說只要有「食人魔礦石」他便會放走MARSHA。







GOMEZ四處找尋也找不到BANTROSS的下落，最後決定先到GALDO處將MARSHA救出再作打算。當他來到大屋內GALDO已在等候多時，GALDO看見GOMEZ的樣子已知道他拿不到「食人魔礦石」，GOMEZ立即問到可否利用其他條件來交換就算是死刑都可，GALDO便說好只要GOMEZ接受死刑就把MARSHA放走，接著一眾手下便上前不停地嘔打GOMEZ直至他暈倒為止，之後手下更將GOMEZ掉落礦坑中。礦







坑下的GOMEZ竟沒有死去，他醒來後便四處找尋出路，當走至空地前的時候地面突然下陷起來，他來不及逃離便隨著下陷而掉下。GOMEZ醒來的時侯身邊卻被一群不知明的動物包圍著，GOMEZ完全無法聽得明他們的語言，只知道他們是名叫GABR(ガブリ)。GOMEZ只好四處調查，在其中一隻橙色GABR手中取得「GABR之戰斧(ガブリの戰斧)」。跟著走進右上方的山洞，當GOMEZ進入後洞立即傳來一把神秘的聲音，於是便繼續走到鬼神像前，鬼神像竟發出聲音並說GOMEZ便是鬼神之魂的繼承者，接著便將他的真正力量釋放出來，就這樣GOMEZ

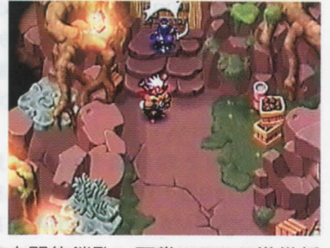




便正式成為鬼神之子，他的任務是要找回其餘11人並將他們的力量釋放。接便離開山洞，回到村中原本被GABR阻擋著的洞口現在已能通過，從洞穴中離開，來到的竟然就是礦山的入口附近。GOMEZ也無暇細了他只想快點回到馬丹拿市看看MARSHA是否安然無恙，就在GOMEZ準備離開的時候BANTROSS正好出現，並告知他GALDO沒有放走MARSHA，他們現正準備從約克市乘船離開，GOMEZ得知情況後便馬上前往約克市拯救MARSHA。

就在GOMEZ路經柏富卡山的時，GALDO的手下突然出現並阻止他的去路，戰鬥亦隨之而展開。以GOMEZ現時的力量，手下們又怎會是他的對手，戰勝後便繼續前行，沿途上不斷出GALDO的手下，將他一一解決後便來到約克市，可是來到的時候已經太遲，GALDO和MARSHA已乘船離開了，GOMEZ和PEKKU馬上乘船追去。不過大家要最好在出發前作好準備，因為這場將會是此話的最後一場戰鬥。來到湖之島PEKKU在進入前將5顆回復晶石給予GOMEZ，之後GOMEZ便進入多拉古要塞(ドラコ要塞)中。多拉古要塞中除了要對付GALDO的手下外還要應付要塞中的妖怪，他們的能力相當高，一不小心便有機會命喪當場，大家可利用屬性相剋的原理來戰鬥便會輕鬆得多了。

進入要塞後，在右面的洞中看見一名GALDO的手下正在看守著，手下一看見GOMEZ便立即入內並將大門鎖上，GOMEZ只好四處找尋開啟大門的鎖匙。最後在洞的深處找到開啟大門的鎖匙，正當GOMEZ準備折返的時侯，GALDO的一班手下出現在他的面前阻止他前進，戰鬥亦隨之而展開。他們是屬於水屬性，而且能力也相當高要戰勝他們得花上一點時間了。戰勝後大家可再走深入些，因為在內可取得另一條鎖匙。取得兩條鎖匙後GOMEZ便可返回剛才的洞中將門打開，之後繼續沿路前進。當來到鎖著MARSHA之處，而這時GALDO亦與親衛隊到來，眾人二話不說便戰鬥起來，今次的戰鬥與之前的有些不同，若果將手下消滅的話，GALDO便會再次叫出另一名親衛隊來，因此大家只要集中GALDO一人便可。當消滅GALDO的時候其餘的親衛隊亦會自動消失，而GALDO是樹屬性的大家可先裝備火屬性的武器以及樹屬性的防具令攻擊力和防禦力增加。戰勝後PEKKU亦同時趕到，PEKKU用盡方法也無法將門打開，最後GOMEZ利用自已的身體將門撞開。MARSHA 終於逃離GLADO的魔掌，PEKKU立即上前慰問並帶她離開，可是MARSHA卻希望將主腦多拉古消滅，PEKKU馬上制止並說這件事便交給GOMEZ，她留在此處只會阻礙他的。MARSHA聽後雖然有點不滿也只好離開。







當MARSHA和PEKKU走後，GOMEZ便繼續沿路前進找尋多古拉的所在。前行不久發覺大門鎖上了，於是利用之前拾獲的鎖匙將門打開。繼續沿路前進，當來到多拉古門前時，一班守衛卻驚惶失措地走出來，他們都是因為看見多拉古發脾氣便害怕得馬上離開。於是GOMEZ便入內看個究竟，多古拉看見GOMEZ後顯得更加憤怒更變成一條雙頭龍，最終之戰亦隨之而展開。這是此話的最後一場戰鬥多古拉的實力當然高強，不過大家只要利用屬性相剋便可大大提高勝算了，而多古拉是屬於水屬性的，大家最好裝備上樹屬性的武器以及水屬性的防具，另外大家與多古拉戰鬥前最好準備多些回復魔晶石，這樣戰鬥便輕鬆得多了。當戰勝後多拉古顯得非常不忿，並利用最後之力將整個要塞破壞，幸好GOMEZ及時離開。離開要塞後竟遇上BANTROSS和GABR，BANTROSS對GOMEZ說MARSHA和PEKKU已乘船離開請放心，接著解釋其實GOMEZ遇過的一切都時他一手安排的，目的是要將GOMEZ的鬼神力量釋放出來，就連多古拉都是他安排的。GOMEZ聽後非常憤怒，但最終也能完成鬼神之子的試練。而這時BANTROSS亦準備對第二名鬼神之繼承者進行試練。











柏富卡山(パプカ山)

石
寶箱
石
回復點
寶箱

SCENARIO 2「KANAN之試練」

KANAN（カナン）

KANAN

年齡：16歲
身高：？cm
體重：？kg
特殊能力：「？」



第二話之主角，生活在窮困的家庭之中，為了讓生病的母親吃飯，於是便出外偷取食物，可是卻被警察捉到，最後更被判斷頭之刑，究竟BANTROSS會怎樣試驗她呢？

STORY

今次故事就由馬丹拿市的監獄開始。今天監獄中竟來了一位女孩，她名叫KANAN，進來的原因是在偷竊時被捉住，最後更被判斷頭之刑。就在獄卒離開之時獄房內突然出然一名幪面男子，前來是為了救KANAN，他將一







個面具放下，並說只要在明天行刑前把面具戴上便可獲救，說完後幪面男子便離開了，就這樣KANAN取得怒之面具(怒りの仮面)。第二天，KANAN已被帶到刑場等候處決，在刑場上眾市民都對非常討厭她的行為，並高聲呼叫立即將她處死。而就在準備處決的一剎那，KANAN耳邊傳來一把聲音，叫她快將面具戴上否則便自有死路一條，同時會出現兩個選項給玩者選擇(選第一項)，之後KANAN便馬上戴上面具。當KANAN戴上怒之面具後體內的鬼神之力便被釋放了少許，但這少許的鬼神之力已把整個刑場變成火海。所有在場的市民都被這種可怕的力量殺死了。

KANAN離開刑場準備回家的時候，一名警備員看見KANAN後立即驚慌地逃去，KANAN也不理會他繼續上路。從宿屋旁邊的小路來到家門前的時候，KANAN的弟弟PEPI(ペピ)好像知道姐姐會回來的已在門外等候。雖然KANAN戴上面具，可是不知是否血脈相連的關係，PEPI一眼便看出KANAN，並興高彩烈地走回屋內高呼「姐姐回來了！」。KANAN進入屋內，三名弟弟看見姐姐回來非常高興，眾人你一言我一語地談論在刑場所發生的事。就在此時警備員突然到來並要求入內搜查，眾人驚惶失措，KANAN的母親更完全想不到辦法，他只是希望神能幫助他們。BINGO(ビンゴ)則叫姐姐盡快離開這裡，怕事的PORON(ポロン)則顯得手足無措，而PEPI就想起在衣櫃後方有一條通往村外的通道，但他卻沒有氣力把衣櫃推開。KANAN走到衣櫃旁將他推開後，BINGO、PEPI和PORON立即從通道離開，KANAN也跟上去。當眾人來到地下通道時上方已傳來警備員和母親的聲音，而且他們已發現到通往地下通道入口。KANAN聽到母親的聲音後情緒變得非常低落，BINGO立即上前安慰而現在首要的是逃離這裡，就這樣BINGO、PEPI和PORON便暫時加入隊中。於是KANAN便帶著三位弟弟進發，在這個地下道中的妖怪大多是水屬性的，而我方的人數雖然多，但KANAN外其餘的能力都相當低，因此大家要小心注意HP值如果太低的話便要立即作出回復了。







當眾人逃至中段時後方傳來警備員的聲音，原來他們已追趕到來，BINGO三人為了讓姐姐能成功逃離，於是便不停跳動身體令腳下的石橋下陷，三人雖然成功將橋破壞可是卻被警備員捉住了，最後KANAN亦只好無奈地獨自離開。就在KANAN前行不久的時候上方突然掉下一隻妖怪來，而戰鬥亦立即展開，這隻妖怪的能力相當高，要戰勝他可謂沒有可能的事。戰敗後KANAN在睡夢中好像聽到了母親的聲音，接著是三位弟弟的聲音，在眾人的鼓勵下KANAN亦轉醒過來。醒來後在她身邊的竟是GOMEZ和BANTROSS，就是他們把KANAN救回來的。BANTROSS見KANAN醒來便把她的家人全被FRIMUN(フリムン)捉住的事告知後離開，而GOMEZ雖然很想幫KANAN，但BANTROSS卻不准許，GOMEZ也只好跟著BANTORSS離開。二人離去後KANAN亦沿路離開，當KANAN來到古露村(コールの村)的教堂時FRIMUN亦同時到來。FRIMUN將KANAN的罪行逐一數出來，並說她的罪行已由她的家人承擔了，他們將會送到暗黑神殿接受暗黑神的審判，而KANAN則可自由選擇去救家人或立即逃離此地了。說完便將打開暗黑神殿門的暗黑門之珠放下，並將暗黑神殿的位置告知後便離開。KANAN當然會去救家人，而暗黑神殿的位置就在古拿村的南面，於是KANAN取得暗黑門之珠後便向暗黑神殿進發。





要到暗黑神殿就必須經過加路莎砂漠(カルサ砂漠)，在這個砂漠中隱藏著許多相當強勁的妖怪，而內裡的妖怪大多是屬於樹屬性的，因此大家最好在進入前先到道具屋整理裝備，並裝備上火屬性的武器。另外，在砂漠中會有一些可推動的大石，只要將它推開就有機會取得道具或出現秘道。通過加路莎砂漠來到暗黑神殿的門外，KANAN利用早前取得的暗黑門之珠將門打開，進入後門亦隨之而關上。在暗黑神殿的大堂中有齊所有道具的商人，裝備好後便向更深處進發。



當KANAN踏上前方的魔法台時，右方便出現通往樹之洞的通道，於是KANAN便入內找尋家人的下落。顧名思義是樹之洞內裡的妖怪當然是樹屬性，他們的能力不算太高，只要利用相剋屬性的道具便可，而這裡的路線不算複雜，只要由B傳送點到達第二區，再由C傳送點到達第三區，接著利用D傳送點便可到達BOSS洞了。而D傳送點是須要順序按下前方的三個按扭方可開啟，次序是先按紅色再按藍色最後是綠色。來到BOSS洞，KANAN找到的就只有BINGO，正當KANAN上前想將他帶走時暗黑樹神突然出現阻止，更對KANAN說如果她要救回BINGO就必須戰勝樹之暗黑騎士，不過以她現時的力量是無法戰勝的。接著暗黑樹神拿出一個無知的面具(無知の仮面)出來給KANAN選擇，如果戴上這個面具後她便有足夠力量救回家人，不過同時亦會失去說話的能力。這時會出現兩個選項供玩者選擇(選第一項)，戴上後KANAN便得到新的力量，接著就與樹之暗黑騎士展開戰鬥，其實他的能力不算太高，大家只要以火屬性的武器向他攻擊便可輕易取勝。戰勝後BINGO便上前慰問，可是KANAN卻因為失去說話的能力而無法回答弟弟的說話，最後暗黑樹神也遵守他的承諾將BINGO送回家中。



之後KANAN也利用傳送點返回魔法台，而這時通往水之洞的通道亦同時出現。水之洞中妖怪是水屬性的而且能力相當高，因此大家最好先在大堂準備後才進入。水之洞的地形會比樹之洞較為複雜，而且傳送點又多，不過實際有用的就只有4個。先從A傳送點到第二區，接著由C傳送點到達第三區，跟著再由D傳送點來到第四區，最後是利用E傳送點到達BOSS洞，不過要E傳送點是同樣要順序按下前方的三個按扭方可開啟，而次序是先按綠色再按紅





色最後是藍色。來到BOSS洞，KANAN今次找到的是PEPI和PORON，同樣當KANAN上前想將二人帶走時暗黑水神出現阻止，而今次要救回PEPI和PORON的話就必須戰勝水之暗黑騎士。而這時暗黑水神拿了一個疑惑的面具(疑惑の仮面)出來給她選擇，如果戴上這個面具後她便有足夠力量救回家人，不過同時亦會失去聽覺能力。同樣會出現兩個選項供玩者選擇(選第一項)，戴上後KANAN便得到新的力量，與此同時戰鬥亦立即開始。水之暗黑騎士的能力較樹之暗黑騎士強，大家最好準備一定數量的回復魔晶石，另外最好裝備樹屬性的武器。戰勝後PEPI和PORON便上前與KANAN說話，可是KANAN卻因為去聽覺能力而無法聽到他們的說話，接著暗黑水神亦遵守承諾將二人送回家中。







同樣KANAN再次返回魔法台，而同時亦出現通往火之洞的通道。今次的路線較前者簡單得多，只要先到洞穴最上方按動藍按鈕，然後利用A傳送點到達第二區，之後再將綠按鈕按動，接著再返回第一區，到B傳送點到第三區並將紅按鈕按動，那樣便可從C傳送點到達BOSS洞處，而C傳送點是同樣要順序按下前方的三個按扭方可開啟，而次序是先按綠色再按藍色最後是紅色。而這裡的妖怪比之前的強很多，大家最好裝備上水屬性武器方為上策。來到BOSS洞KANAN終於找到母親了，這時暗黑火神亦會出現阻止，而今次要救回母親的話就必須戰勝火之暗黑騎士。今次暗黑火神帶來非情的面具(非情の仮面)出來給她選擇，而今次戴上面具後會失去的是視覺能力。同樣會出現兩個選項供玩者選擇(選第一項)，戴上後KANAN便可得到新的力量，接著戰鬥亦隨之而展開。火之暗黑騎士的能與水之暗黑騎士相同，大家只要利用水屬性的武器的話戰鬥便輕鬆得多了。戰勝後暗黑火神亦遵守承諾將母親送回家中。雖然把家人救出，不過KANAN將會便成一個孤獨的人。GOMEZ看見後非常感動並決定助KANAN報仇，來到魔法台時三位暗黑神亦同時出現，他們一致認同KANAN通過試驗並將暗黑神殿之大門打開。接著便叫二人盡快返回馬丹拿市，那裡將會發生一件大事。









當二人來到馬丹拿市後，市民一看見KANAN便驚慌失措的走回家中，二人繼續前行來到刑場時，看見警備員正準備將一名小女孩處決，雖然母親極力阻止但也無濟於事。而就行刑前暗黑神的最高領導者暗黑大神出現在二人眼前，原來這名小女孩是KANAN的代罪羔羊，因為雖然KANAN通過了試練，可是她的罪是須要有另外一個人代替的。而這時暗黑大神就問KANAN會否救那小女孩，KANAN當然不會見死不救啦！KANAN立即上前制止，FRIMUN非常憤怒並使用魔法將阻止二人拯救，之後更只用一招便將KANAN擊倒。就在這時暗黑大神再次出現，並向KANAN說要救回小女孩就必須戴上野望的面具(野望の仮面)方可，不過今次所失去的是她的生命，什麼竟是生命！FRIMUN亦道出一切都是由他給予KANAN的怒之面具開始，之後的一切全都是FRIMUN有意引導的。暗黑大神再問KANAN會否戴上野望的面具救回小女孩和與FRIMUN決戰？這時會出現兩個選項給玩者選擇(選第一個)，戴上野望的面具後KANAN再次取得新力量，而最終的戰鬥亦立即開始。FRIMUN是此話的最終BOSS能力也不須多講，而他是屬於火屬性的，大家只要用水屬性的武器戰鬥便容易得多了。戰勝後KANAN便上前對小女孩說她們已得救了，而這時一名警備員從後偷襲KANAN並將她刺死，與此同時她被送到鬼神像前。鬼神像正式承認KANAN是鬼神之子，之後KANAN再被送往BANTROSS。BANTROSS看見KANAN的到來便立即上前迎接她，並歡迎她成為他們的一份子，就這樣KANAN便成為鬼神之子了。





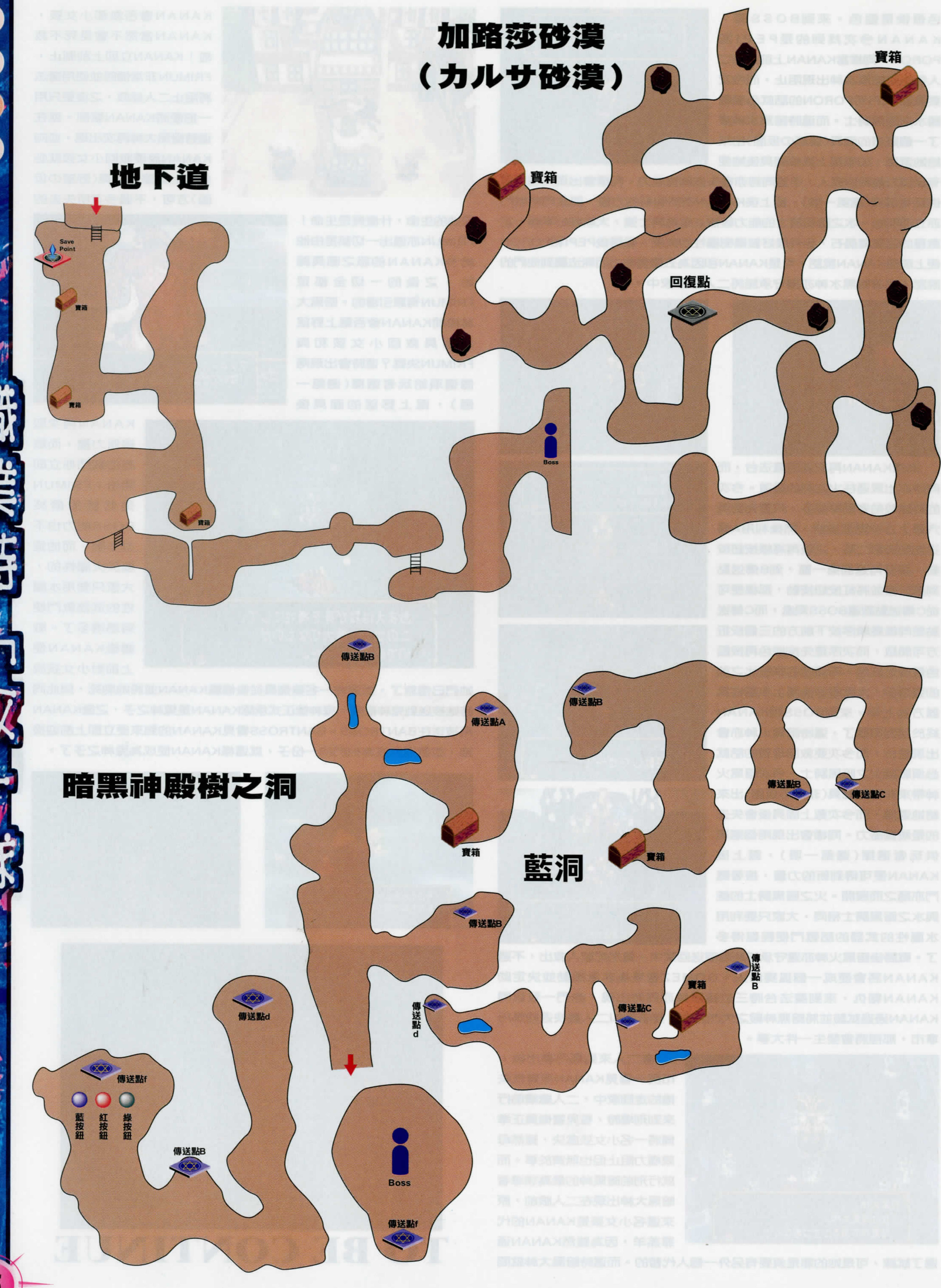


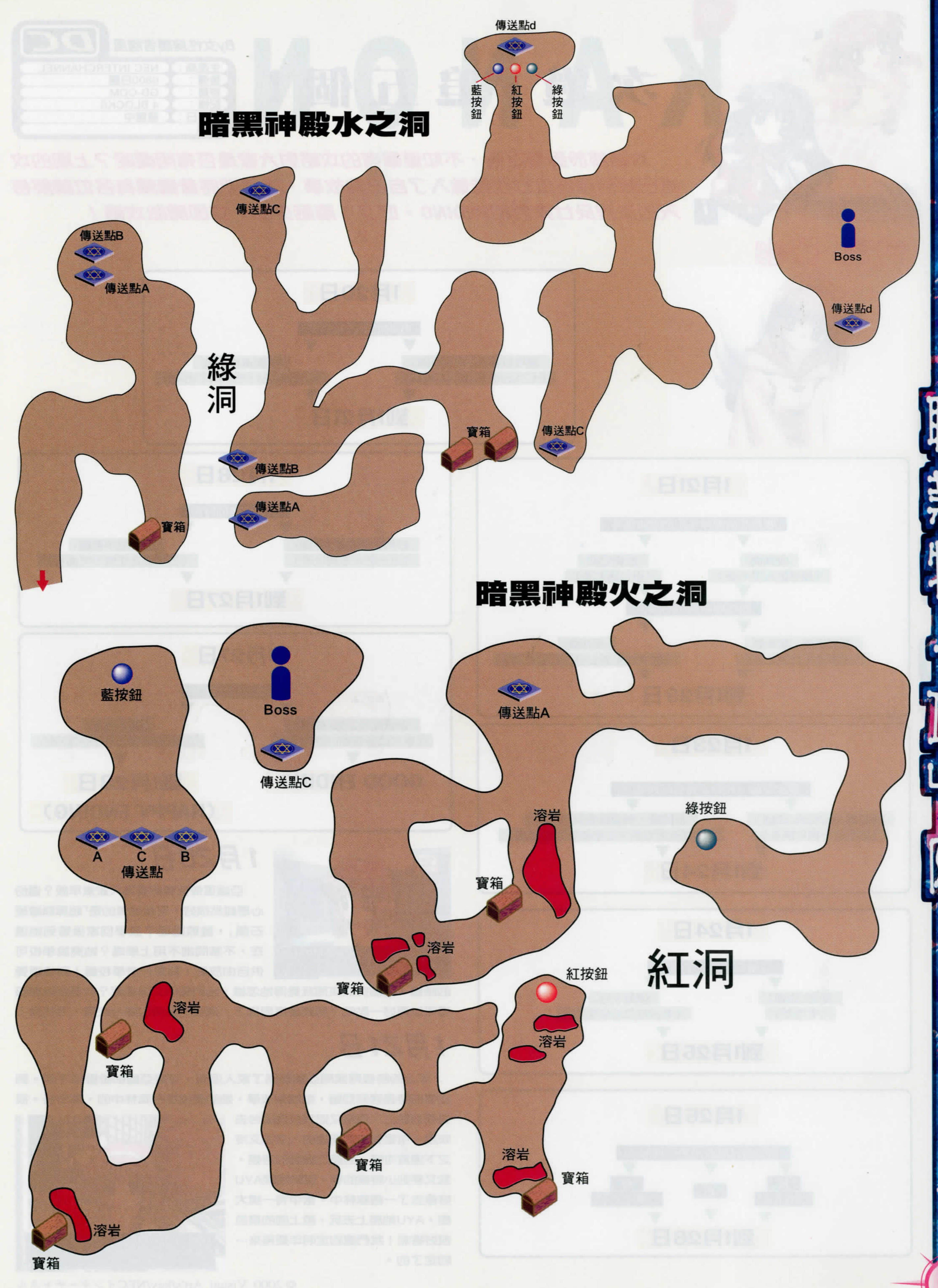






TO BE CONTINUE


加路莎砂漠
（カルサ砂漠）
寶箱
寶箱
回復點
Boss
地下道
Save Point
寶箱
寶箱
寶箱
暗黑神殿樹之洞
傳送點B
傳送點A
寶箱
傳送點B
傳送點d
傳送點d
傳送點f
藍按鈕
紅按鈕
綠按鈕
傳送點B
Boss
傳送點f
藍洞
傳送點B
傳送點B
傳送點C
寶箱
寶箱
傳送點B
傳送點C


暗黑神殿水之洞
傳送點d
藍按鈕
紅按鈕
綠按鈕
傳送點C
傳送點B
傳送點A
綠洞
寶箱
傳送點B
傳送點A
寶箱
傳送點C
Boss
傳送點d
暗黑神殿火之洞
藍按鈕
Boss
傳送點C
A
C
B
傳送點
傳送點A
溶岩
寶箱
溶岩
寶箱
綠按鈕
紅按鈕
紅洞
溶岩
寶箱
溶岩
溶岩
寶箱
溶岩
寶箱
寶箱
溶岩
寶箱



KANON 一次過，追五個！

By女性擁護者隨風

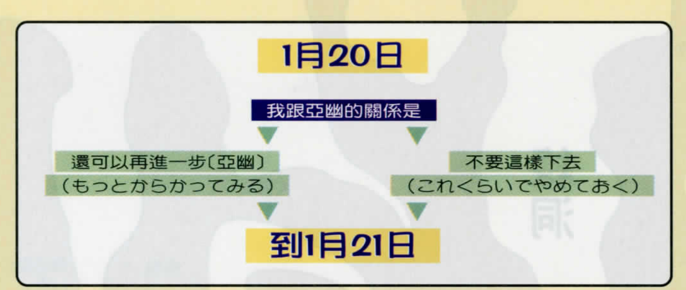
DC

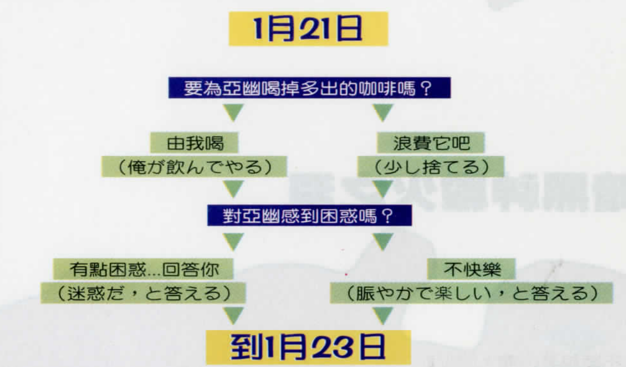
生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	GD-COM
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG	

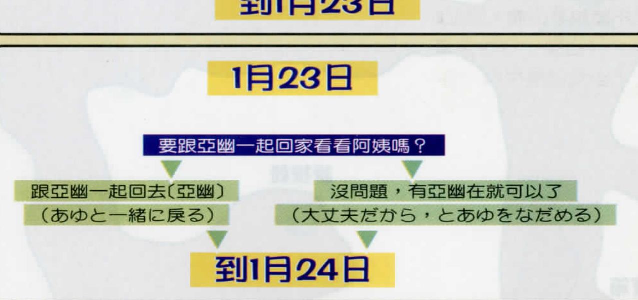
攻略終於到達尾聲，不知道筆者的攻略對大家是否有用處呢？上期的攻略已經到達各位女孩皆進入了自己的故事，而今期將會繼續為各位講解每天的流程及女孩們的ENDING。好了，廢話少說，立即開始攻略！

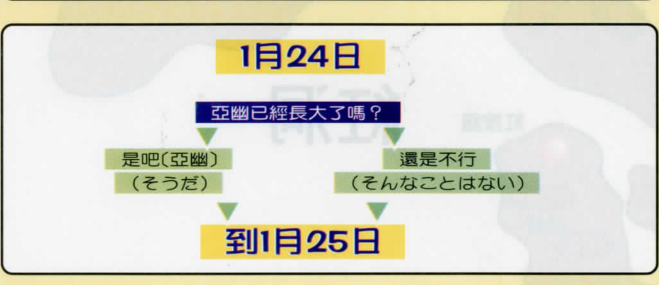
月宮 亞幽

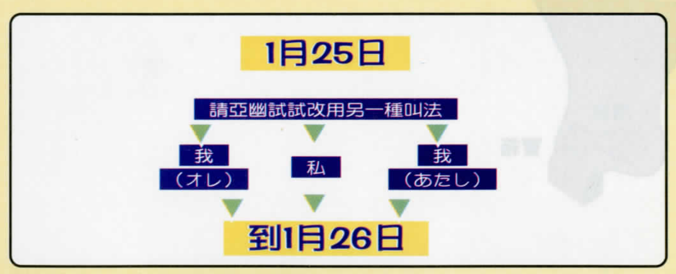


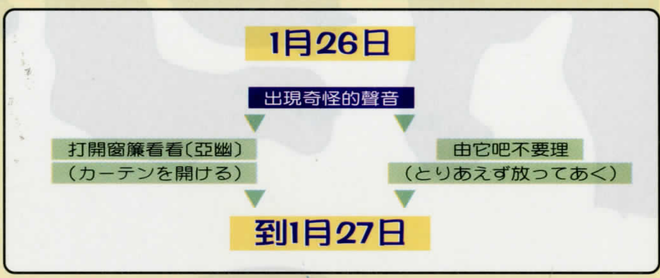


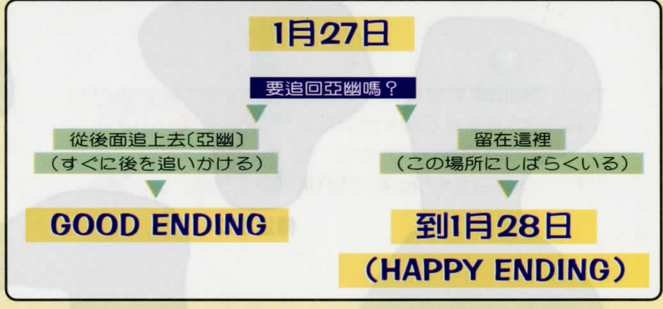














1月20日

亞幽這傢伙竟然會為大家煮早飯？這份心意雖然很好，可是她煮的是「超黑無敵硬石頭」，誰敢吃呢？放學回家後看到她還在，不禁問她不用上學嗎？她竟說學校可供自由放假，那是什麼學校嘛！到快睡覺的時候，亞幽突然來問我覺得她怎樣，我們關係又怎樣呢？於是我說應該還可以再好一點吧？她聽後高興極了，還強把我帶出陽台吹風，冷死我！

1月21日

早上的時候阿姨問亞幽聯絡了家人沒有，可是亞幽卻說聯絡不到。到放學的時候遇到亞幽，她說剛放學，她的學校是在森林中的，真奇怪。很快便到晚上，亞幽又把我拉到陽台去吹風，可是我有懼高症的，又怕又冷之下還真可憐。到晚上睡覺的時候，我又夢到小時候的事，當時我跟AYU好像去了一個森林中，當中有一棵大樹，AYU她爬上去玩，說上面的景色很好看呢！我們還約定明年要再來…約定了的。





1月22日

晚上快要就寢時，亞幽過來我的房間找我，她請我到陽台上聊天。到達陽台後她不太快樂地說她明天就離去，要回家了。我問她母親回來了嗎？她只是回點點頭。看到亞幽一臉依依不捨的樣子，想必她很喜歡阿姨及名雪吧？說著說著她竟然哭起上來，我亦只是默默在一旁看著她，不知不覺間，我們約定只聊兩分鐘的時間已經過去了。

1月23日



秋子阿姨今天竟然難得的遲起床，於是亞幽又自作主張為我弄早飯，結果當然是一團糟啦。收拾慘局後上學，但在上學途中亞幽咱來找我，並說原來阿姨身體不舒服在發燒，請我回家看看她有沒有事。雖然亞幽一邊說一邊快要哭的樣子，可是我還是沒有錯過言語之間她好幾次把阿姨叫作「母親」。陪她回家看過後便上學，放學後回到家，阿姨已經好轉了不少，而亞幽則累壞了地靠著阿姨身上睡著了，為免打擾阿姨休息，我把她抱回名雪的房間，想不到這小妮子這麼輕呢！



1月24日

亞幽起床後問我昨天她是否睡著了，又問我有否吃她作的料理，小笨蛋！過了一會兒亞幽說要離去了，於是我便把她送到車站去，這個地方，是七年前我跟亞幽做約定的地方。回憶的地方終於出現在我眼前，我忍不住擁抱眼前中，並給她深深一吻。「亞幽，你喜歡我嗎？」亞幽紅著臉點點頭，並說很喜歡我，我也很喜歡她呢！我們約定明天見面便各自離去了。

1月25日



今天竟然是由我來當值日生，快快完成工作後趕到約定地點找亞幽，她看到我很高興地笑了。我們往商店街的途中，我問她為什麼用「僕」（日文中「我」的意思）來稱呼自己，不試試用其他稱呼？可是她卻說這沒什麼不好嘛！到達商店街之後，我們買了亞幽最喜歡的鯛魚餅來吃，此時我想起亞幽以前好像在找東西，不知道她找到了沒有？於是我便問她，結果她告訴我已經找到了，而且是十分重要的物品－為她帶來幸福的物品呢！



1月26日

我跟亞幽在討論初戀的對象，亞幽說她的對象是我，可是我卻只記得是一位哭泣中的小女孩，卻忘了她的名字。亞幽說她很喜歡我，並且害怕這一切只是夢，當夢醒來後一切都會消失，我只好向她承諾我會一直伴在她的身邊，即使到雪已融化的春天也一樣，但這小妮子竟然說我像在讀劇本，過份！晚上突然聽到一切怪聲，原來亞幽竟然用窗戶走了進來，原因是想見我又不想吵醒其他人，我對她說現在見過了，要走喇。可是亞幽最怕黑了，又怎會肯獨自回家，於是我只好把床讓給她睡，而自己則睡在沙發上。

1月27日



上學途中我詢問亞幽她的學校是什麼樣子的，於是亞幽邀我今天放學後到她的學校去看看。可是放學後亞幽卻帶我往森林走去，而且她邊走邊驚慌地說怎麼不見了。到達後我只看到一棵很大的樹，而亞幽則快要哭地說怎麼今天學校不見了，並失控地跑離我視線範圍之外。我連忙追著她跑，找了很耐終於找到了，她坐在地上把泥土掘起來，說要找東西，我不能阻止她，可是亦不想看到她一個女孩子這樣做，於是叫她坐在一旁我來幫她找。最後亞幽好像想放棄，她對我說要是沒有重遇就好了，接著便離開了。

『小小的AYU跟我又到森林去了，她抱著我送給她的天使娃娃跟我做約定，這是我們的約定之物呢！亞幽說有個希望，問我要聽嗎？「你真的真的真的願意聽？」「我真的真的真的想聽」原來亞幽想說的是，我們要一直在一起，她想跟我一起上學、一起溫習、一起遊玩。』

1月28日



『我們兩個只顧聊天，都忘了時間的存在，待我們準備離去時已經很夜，AYU害怕得很。於是我們拖著手一起離開森林，走到林陰大道時，AYU發現一個小玻璃瓶，還想到一個小主意。就是把自己的願望例如是長大後想做的事寫好、再加上一樣自己喜歡的物品，把它們放進瓶子裡再埋好，我們又多了一件共同的「秘密」了。臨別前AYU約我明天在「學校」相見，「學校」…她是怎樣想出來的？』

1月29日

我請了幾位朋友於放學後陪我到林蔭大道把之前埋的瓶子找出來，大家由放學後開始找，到入夜後還是不停手。最後大家都累了，問我這瓶子是否真的存在，但看到我一臉認真的樣子，大家決定繼續找尋，皇天不負有心人，終於讓我找到了，瓶子中的天使娃娃雖然已經變得很殘舊，但是它卻充滿我的回憶。



『我快樂帶著禮物到「學校」去找AYU，而她看到我亦快樂地打招呼，可是我卻被下一秒的情況及嚇壞了。原本在樹上的AYU突然跌在地上，而紅色的液體亦漸漸把四周的雪染紅，我連忙跑過去抱著她，她不斷說著很痛，我捉起她的手跟她打勾勾，對她說一定會沒事，我們做過約定的！少女慢慢在我的懷中失去意識，我的初戀就這樣子灰飛煙滅…』

1月30日－完結之日



今天我一直在找，找一個不會出現的人。在商店街會有一個喜歡吃鯛魚飯的女孩、在車站會有一個笑罵我遲到的女孩、在森林會有一個喜歡「上學」的女孩、在林陰大道會有一個發脾氣的女孩，可是現在她再也不會出現了。

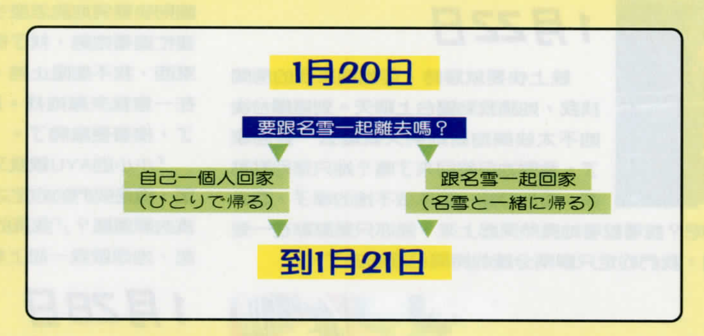
我把亞幽邀請到森林去，把之前的天使娃娃也帶去，這是她的禮物。等著等著，終於有一把開朗的笑聲出現「今天是星期天呢…不用上學。」抱著她小小的身驅，她的淚再也抑制不住往下流「我想跟你再吃一次鯛魚餅呢！」笑容代容了眼淚。她慢慢在我的懷中消失，而四周也沒有任何人存在，一切都沒有改變似的，只是她不再存在…

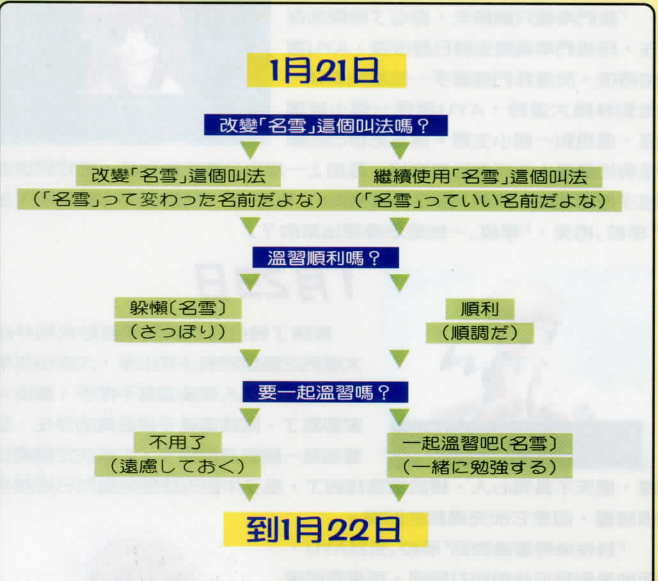


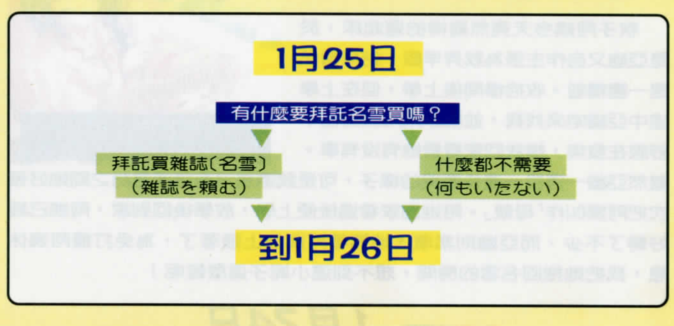
「你怎麼這麼遲嘛！」少女埋怨著說。亞幽消失的那一天，阿姨告訴我七年前因為從樹上跌下來而受傷的少女，今天醒過來了。『你真的願意聽我的願望嗎？真的真的嗎？我的願望就是…』對了，少女的名字叫做月宮AYU呢！

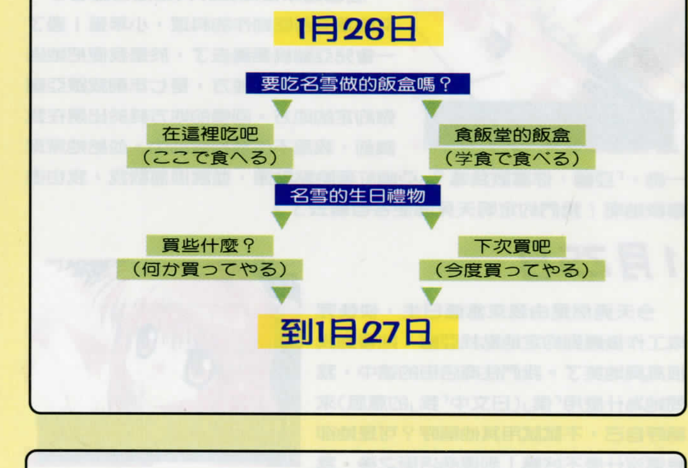


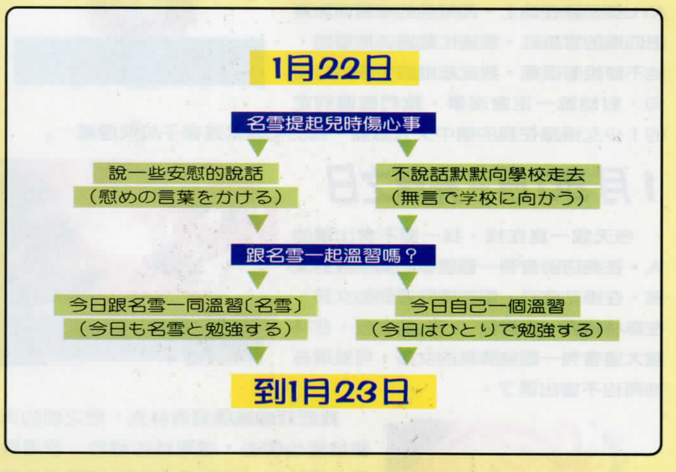


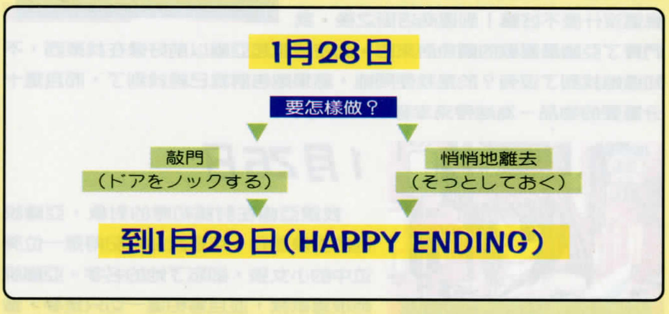


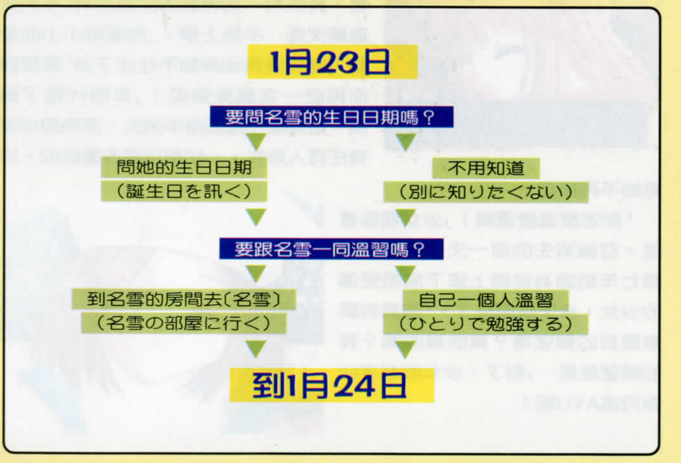












1月20日



今天一直沒什麼事發生，早上名雪亦懂得乖乖起床，很快便回到學校。放學後，名雪告訴我今天她沒有學會活動，於是我們便一同回家。回家前決定先到商店街逛逛，我問名雪我們拖手好不好，可是她卻一面奇怪的樣子，於是我趕緊說只是開玩笑喇。逛到黃昏的時候，名雪突然說很想吃東

西，可是現在吃了東西的話，今晚一定吃不下晚飯，阿姨會生氣的，於是我約定名雪下次再跟她來吃吧！

1月21日

簡直是晴天霹靂！學校終於要舉行第一次考試了，對於我這個不太用心上課又不留心的學生來說，真的沒有比這更壞的消息！放學的時候我立即回家，開始我的溫習大計，可是一直都沒有怎樣用功的自己，實在沒什麼恆心慢慢溫習喇！幸好此時名雪來找我，並邀我一同用功，因此雖然我們整個溫習時間都處於半睡眠狀態，但是得出來的效用也挺大的，而且名雪那個快要睡著的樣子實在挺有趣的。



1月22日

想不到上次送給名雪的那顆紅色的小玉，她一直隨身攜帶，並且視為很重要的物品，原因只是因為這是我送給她的禮物，這傻丫頭！放學的時候名雪要參加課外活動，於是我們走到升降機前便道別了。回到家後我繼續努力溫習，晚上的時候心想跟名雪一起溫習會快點，於是便到她房間去。我呼喚了她多聲都得不到回應，於是便進入房間看看她怎麼了，這才發現原來名雪睡著了。為了讓大家都清醒一點，決定到陽台上吹吹風，而且亦談了很多兒時往事。記得小時候名雪曾經跟我在雪上遊玩，還製做了很多「雪兔子」，我們還約定春夏秋冬都要在一起，呵，童言戲語…

1月23日



早上名雪在看有關占卜的電視節目，於是我順便問她的出生日期，之後我們便上學去。今天是星期六，只用上半天課，所以放學後我立即回家溫習。到晚上的時候，我習慣地到名雪房間跟她一起溫習，很快地把要溫習的地方都記住了，跟著我跟名雪便出陽台休息一下，順道聊聊天。孩童時的那隻「雪兔子」，不小心掉到地上了，名雪看到紅了眼睛，問我是否討厭雪，地上那堆不再像兔子的白雪，跟著名雪的淚慢慢融化。



1月24日

想起來了！以前跟名雪所做的約定，要在一起的那個約定，我怎麼會把它忘了？我這個大笨蛋！趁著今天是假期，我約名雪到我們約定的地方去，告訴她我把一切都想起來了，名雪！帶著複雜的心情回到家，我們到陽台上聊天，看到在月空下顯得更加美麗的明雪，我不禁把她抱著。七年前的小女孩現在就在我的懷中，我再也不想放開手。

1月25日



放學的時候名雪說一會兒會為阿姨買東西，問我有沒有什麼需要買，於是我便請她為我買一本漫畫雜誌。名雪回到家後把漫畫雜誌拿到房間給我，靜靜地望著她，我們的關係既像兄妹，又像戀人，實在很難居分。名雪也許很累吧？她在我的床上靜靜地躺著，並安心地睡著了。看到她這麼安心，這麼信任我，我也只能靜靜地看著她的睡相，做一個好「哥哥」吧！

1月26日



名雪竟然親自作飯盒給我，雖然感覺上有點害怕(怕被毒殺？)，可是還是很高興地把它吃光。放學後名雪去參加學會活動，可是卻遺留了東西所以回來拿，我看到把頭髮束起的她，差一點認不出來。我問名雪想要什麼禮物，我想補送生日禮物給她，她卻說只要是我送的都喜歡，沒辦法只好有商店街慢慢逛，看看有什麼可愛的東西可以送給她吧。



1月27日及28日

本來今天一直都非常平靜，早上秋子阿姨還笑著送我們出門口。怎料放學後回家途中，我竟然看到阿姨發生車禍，她的血染紅了雪地，令我想起小時候那跌在地上的士多啤梨蛋糕，白色的忌廉及鮮紅的士多啤梨…把阿姨送到醫院後，我們不能跟她見面，名雪一直都只是靜靜的，半句話都沒說。第二天名雪簡直連房間也沒有離開過，而醫院方面亦沒有消息，到底現在阿姨如何？對著偌大的屋子，我只有深深的無奈。

1月29日



名雪還是沒有離去過房間，亦沒有吃過半點食物，沒辦法之下我只好強入她的房間。她捲著身子靜靜地坐著，什麼都不說只是要我外出。我識她說若阿姨知道她這般消沈會傷心的，她要成為阿姨的力量才對呀！名雪邊哭邊說，她一直沒離開過阿姨，若發生什麼事的話該怎麼辦？這世界真的會有奇跡嗎？我只有不斷安慰她，並且深信阿姨一定會沒事歸來的！

1月30日－完結之日



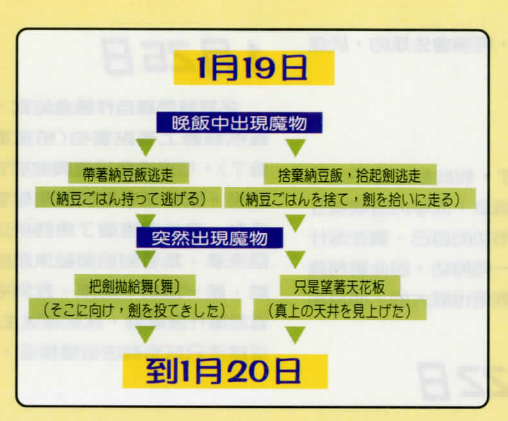
我對名雪說在約定的地方等她，會一直等到她來的。我一直等她出現，由早上等至晚上，看看鐘，今天快要過去了，她還是沒有出現。名雪已經絕望了，她把我拒之門外！閉上眼，我看到小時候的她，我聽到她的聲音，睜開眼，竟然真的是她！她終於來了，帶著淚光微笑著的她真可愛！『名雪，放心吧，一定會出現奇跡的！我跟你約定，我會一直陪在你身邊，難過的時候在，快樂的時候亦陪你快樂，不論是飄著雪的冬天，還是滿天櫻花的春天，我會一直陪著你，因為，我最喜歡你了。』再次將開眼睛，看著眼前的人兒，四片交疊的唇，真正地觸碰對方的內心。

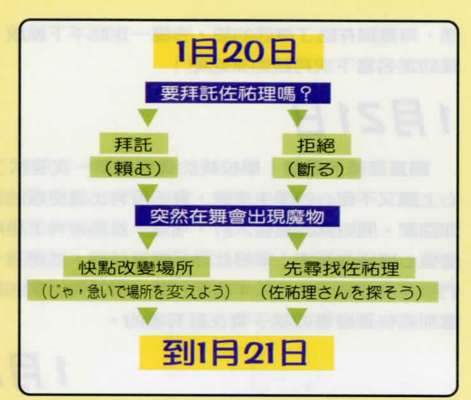


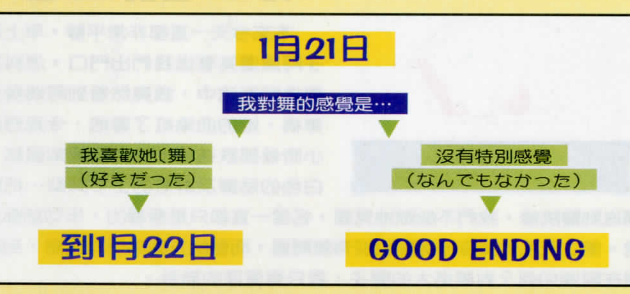
「快點啦！遲到喇」又是一個新學期，名雪還是這般喜歡賴床。阿姨還是一貫的平靜，一切又像往常一樣。不同的是我有了一隻煩人的「小貓咪」，這隻愛纏人的「貓」相信一輩子都會黏著我，當然我也會一輩子愛著這煩人的小傢伙－名雪。

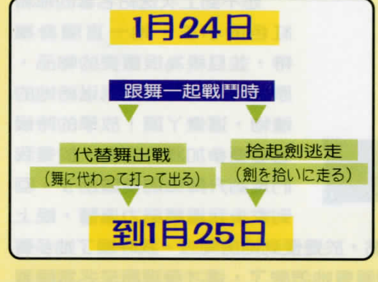
川澄 舞

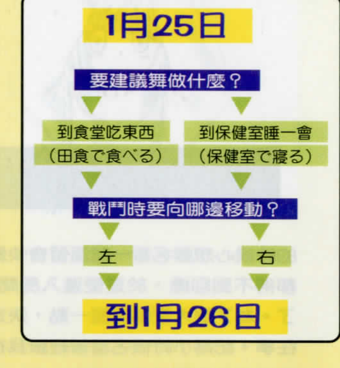


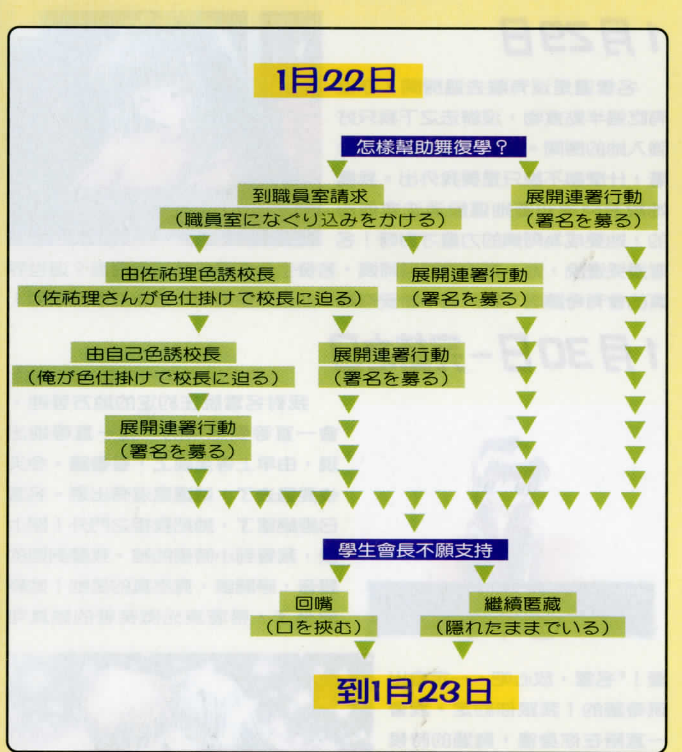

1月19日
晚飯中出現魔物
帶著納豆飯逃走
(納豆ごはん持って逃げる)
捨棄納豆飯，拾起劍逃走
(納豆ごはんを捨て，劍を拾いに走る)
突然出現魔物
把劍拋給舞〔舞〕
(そこに向け，劍を投てきした)
只是望著天花板
(真上の天井を見上げた)
到1月20日

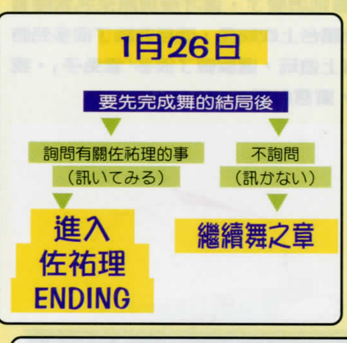

1月20日
要拜託佐祐理嗎？
拜託
(頼む)
拒絕
(斷る)
突然在舞會出現魔物
快點改變場所
(じゃ，急いで場所を変えよう)
先尋找佐祐理
(佐祐理さんを探そう)
到1月21日

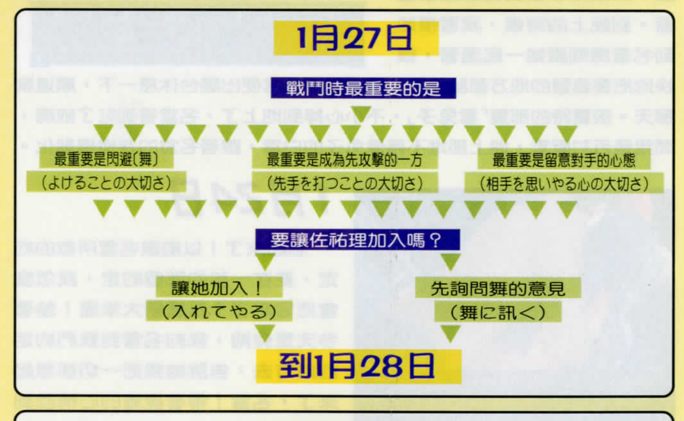

1月21日
我對舞的感覺是…
我喜歡她〔舞〕
(好きだった)
沒有特別感覺
(なんでもなかった)
到1月22日
GOOD ENDING

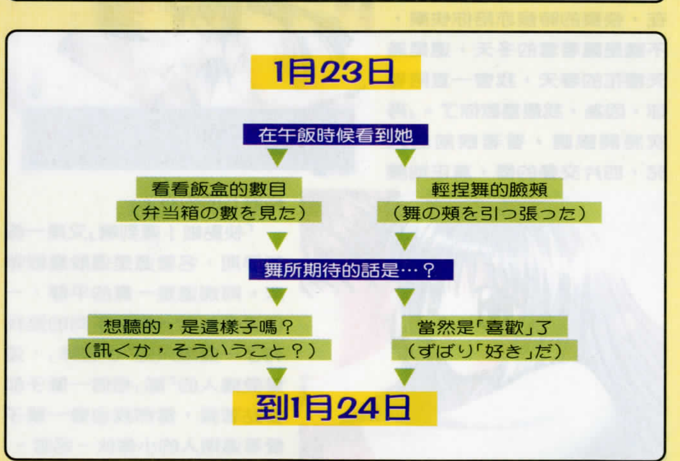

1月24日
跟舞一起戰鬥時
代替舞出戰
(舞に代わって打って出る)
拾起劍逃走
(劍を拾いに走る)
到1月25日

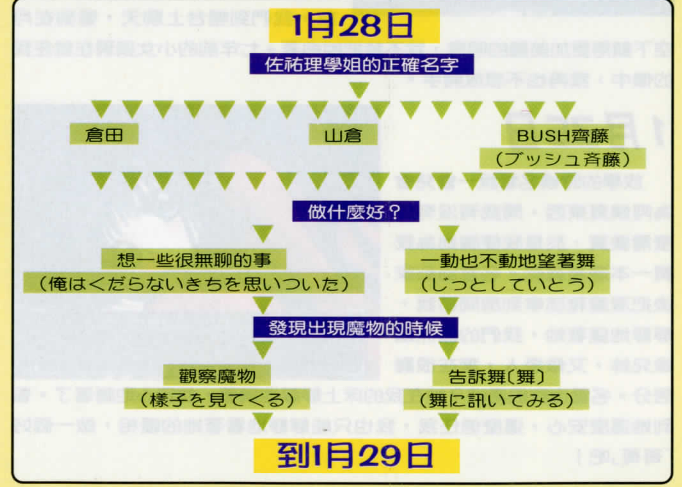

1月25日
要建議舞做什麼？
到食堂吃東西
(田食で食べる)
到保健室睡一會
(保健室で寝る)
戰鬥時要向哪邊移動？
左
右
到1月26日

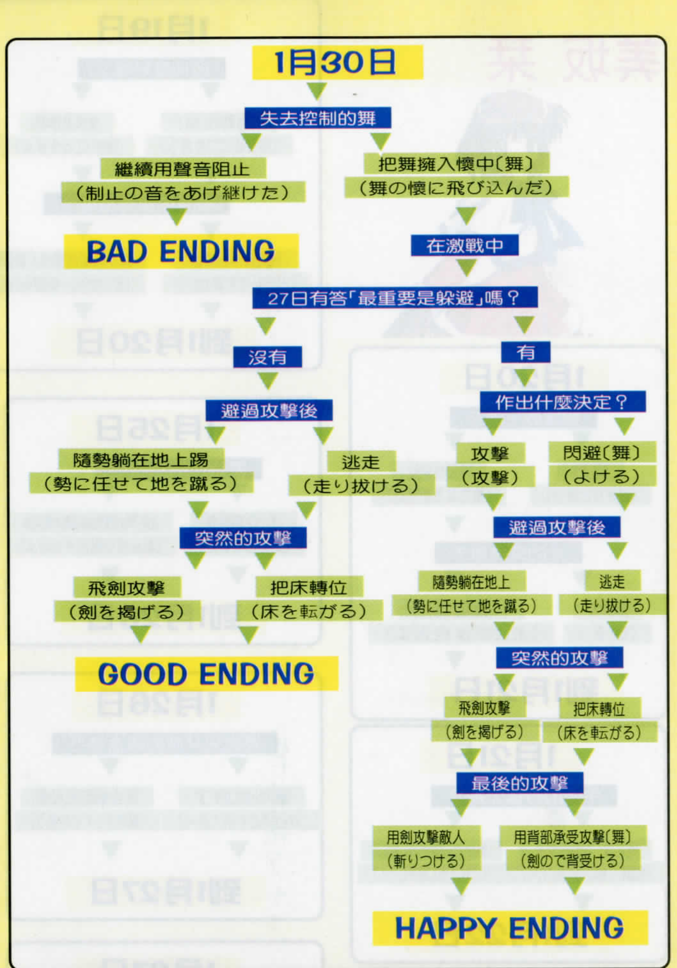

1月22日
怎樣幫助舞復學？
到職員室請求
(職員室になぐり込みをかける)
展開連署行動
(署名を募る)
由佐祐理色誘校長
(佐祐理さんが色仕掛けで校長に迫る)
展開連署行動
(署名を募る)
由自己色誘校長
(俺が色仕掛けで校長に迫る)
展開連署行動
(署名を募る)
展開連署行動
(署名を募る)
學生會長不願支持
回嘴
(口を挾む)
繼續匿藏
(隠れたままでいる)
到1月23日


1月26日
要先完成舞的結局後
詢問有關佐祐理的事
(訊いてみる)
不詢問
(訊かない)
進入
佐祐理
ENDING
繼續舞之章


1月27日
戰鬥時最重要的是
最重要是閃避〔舞〕
(よけることの大切さ)
最重要是成為先攻擊的一方
(先手を打つことの大切さ)
最重要是留意對手的心態
(相手を思いやる心の大切さ)
要讓佐祐理加入嗎？
讓她加入！
(入れてやる)
先詢問舞的意見
(舞に訊く)
到1月28日


1月23日
在午飯時候看到她
看看飯盒的數目
(弁当箱の数を見た)
輕捏舞的臉頰
(舞の頬を引っ張った)
舞所期待的話是…？
想聽的，是這樣子嗎？
(訊くか，そういうこと？)
當然是「喜歡」了
(ずばり「好き」だ)
到1月24日


1月28日
佐祐理學姐的正確名字
倉田
山倉
BUSH齊藤
(ブッシュ斉藤)
做什麼好？
想一些很無聊的事
(俺はくだらないきちを思いついた)
一動也不動地望著舞
(じっとしていとう)
發現出現魔物的時候
觀察魔物
(様子を見てくる)
告訴舞〔舞〕
(舞に訊いてみる)
到1月29日





1月19日

上學途中又遇到舞學姐她們，遠遠看到她們的身影，於是我急忙趕上去，佐祐理學姐見到我說休息時間會到班房找我，原來她是想說有關明天舞會的事，她竟然要我也出席，太殘忍了吧？晚上的時候帶著晚飯去給舞學姐，可是在吃飯途中又出現魔物，真可惡！舞學姐吃飯的時候把木劍放下，於是我便帶著舞學姐的木劍逃走，並在適當的時候把劍拋給她，在我們的默契之外終於把魔物消滅，我對於自己有能力幫助舞學姐，感到十分快樂，自己也不是只會阻礙她呢！

1月20日



終於到舞會了，早上習慣性地跟舞學姐及佐祐理學姐一同上學，大家都顯得很高興的樣子。到午飯的時候，佐祐理學姐問舞學姐開心嗎？舞學姐輕輕地點點頭。之後她又問舞學姐喜歡我嗎？舞學姐竟然不斷點頭，我緊張地抓著她的手問「你喜歡我？」她輕輕地點點頭說不討厭。舞會快要開始，當我看到換了禮服後的舞學姐後，整個人簡直呆掉，因為實在是太美麗了！舞學姐厭惡地說想離開這兒，而且對別人也不太理會的，看來我的計劃注定要失敗。在舞會進行途中竟然突然出現魔物，本想先把它引離舞會再消滅，可是實在趕不及，舞學姐竟然當著所有人、在佐祐理學姐面前把魔物消滅。不幸中之大幸，今次事件沒有人受重傷，可是相信以後將更少人願意接近舞學姐…



1月21日

佐祐理學姐因為昨天受了傷，因此今天請假沒上學，而我亦十分沒精打采。我開始思索到底我對舞學姐的感覺是什麼，我每天都去找她們是為了誰？最後，我終於發現、又或是說終於承認，我喜歡上舞學姐！在放學的時候我喚停了舞學姐，對她作出愛的告白「我終於發現自己是笨蛋，其實我根本不是對魔物有興趣，我是對狩獵魔物的少女有興趣；當你把飯盒送給野狗吃的時候，我深深受到你那溫柔的內心…現在說也許太遲，但是我真的很喜歡你！我要與你住在一起！」我不斷對著她大喊，終於她對我說「好吧，我並不討厭你，我們一起住吧，與佐祐理三個人…」半夜，我不斷想著我跟舞之間的事，我們之間只餘下三個月…

1月22日



舞學姐因為上次舞會的事件被停學，我跟佐祐理學姐為了幫助她復學而想盡辦法，什麼向老師投訴、直接「威逼」校長也都試過，可惜全都沒有用處。最後我跟佐祐理學姐決定舉行簽名運動。可是進行的時候卻遇到重重困難，幸好佐祐理學姐的人際關係很不錯，得到了不少朋友的支持。當我們終於收集了足夠的簽名，準備把簽名拿給學生會簽名時，才記起學生會長很討厭舞學姐，看來百分之二百的機率他是不會幫助我們了。當佐祐理學姐向他請求時果然遭到他的拒絕，他以舞學姐是不良學生為理由而拒絕簽署，我氣得罵他到底怎樣成為學生會會長的，學生會的作用不是幫助學生的嗎？他竟然公私不分！最後，我們一整天的努力還是白費了，看來要想別的方法才行。



1月23日

早上遇到佐祐理學姐的時候，她約我一起享用午飯，在午飯時間我赴她的約會時，我被眼前的境象嚇了一跳，面前的人竟然是舞學姐，她還穿著校服，我不相信輕輕扭捏著她的臉頰，笑著說這個是真正的舞學姐呢！可是當大家快樂地吃過午飯後，竟然傳來一個更令人吃驚的消息，就是佐祐理學姐竟然加入了學生會，更成為了學生會長的女朋友！明白了，難怪舞學姐能夠突然復學，這是佐祐理學姐用她自己換來的！我身旁的舞學姐呆了，她突然向學生會長作出攻擊，並說不能夠這樣子，佐祐理根本不快樂！看著她們兩人這般好感情，我實在很高興，可是舞學姐可能會被退學呀！可是舞根本完全不怕，還跟我閒談，跟著我對她說下年一起參加舞會，開一個只有我跟舞及佐祐理三人的舞會，舞卻說穿著晚禮服來學校怪不好意思的。在晚上的時候我跟舞在討論遇到魔物時該怎辦，她叫我逃走，可是我卻說要留下陪她。

1月24日



自從昨天決定了要跟舞學姐一起作戰之後，我便開始訓練自己，亦為自己準備了一把木劍，好像很認真的作好準備功夫，但到真正戰鬥的時候，我才發現自己是多麼的兒戲。原本舞學姐在認真戰鬥著，可是我為了表現自己的男子氣概而請她退開，由自己取代她的位置，本來已經很容易消滅的魔物，可是我的攻擊竟然完全起不了作用，更反而受到它們的攻擊，幸好舞學姐叫我讓開，否則正在發呆的自己一定已經一命嗚呼。「我始終都是派不上用場」「只要你沒事就好…」



1月25日

佐祐理學姐今天早退，我跟舞學姐沒有午飯吃，於是我們便決定到食堂去吃點東西，但舞學姐的突然出現卻引來不少人的議論，令到她十分不自在，不過我們還是決定不理會這些「噪音」慢慢吃飯。放學後我為了增強自己的實力，於到中庭去找野狗「比武」，但當我準備向野狗攻擊的時候舞學姐卻阻止我，那倒是，舞學姐這麼喜歡小動物，於是舞學姐決定當我的對手。可是這些特訓還是沒什麼用呢，因為到晚上的時候我還是不斷失敗，只是比前之好了點而已。

1月26日



吃午飯的時候佐祐理學姐問我們昨天過得怎麼樣，我對她說自昨天開始，發現她做的料理跟食堂一樣很好味，而她表示有時也有去食堂吃飯呢。最後，我們一致認同食堂的牛丼是最

PS
PS2
DC
N64

好吃的，於是我們決定去買幾個飯令到各位都吃得快要撐死！午飯後繼續我的體力訓練計劃，不過進步很慢。晚上吃飯的時候，我邊把玩木劍邊吃飯，被舞學姐說我吃得粗魯，在我們閒聊時，「它」出現了，換來的當然又是一輪激鬥。



1月27日

訓練又繼續開始了，我開始思考到底戰鬥的時候什麼事情是最重要的？是躲避的技巧、先攻擊的一方，還是理解對手的想法呢？在我們訓練途中佐祐理學姐過來了，她說想加入我們，舞學姐二話不說便答應，可是條件卻是必需先打敗她，結果不消一會佐祐理學姐就被打敗。晚上的時候我問舞學姐喜歡佐祐理學姐嗎？得到的回答是喜歡極了。「就是因為喜歡她，才不願她受傷，她是我最重要的朋友。」跟著她看了我一眼說「你也是我最重要的朋友…」

1月28日



今天早上及中午的時候佐祐理學姐都沒有出現，我問舞學姐她是否生氣，但舞卻說她只是太忙而已。到休息的時候佐祐理學姐來找我，說快到的舞學姐的生日，我們不如一起送點禮物給她吧！放學後我們一起到商店街去，閒逛了一會後，佐祐理學姐看到一間商店中售賣一種食蟻獸娃娃的商店，於是決定就送一個超大型的食蟻獸娃娃給舞學姐「放心吧，舞一定會喜１這傢伙的！」晚上的時候當然少不了跟魔物一戰，但有些呆的自己發現魔物後竟然只顧提醒舞而忘了躲避，被攻擊後一陣暈眩。醒來後我發現自己睡在舞學姐的膝蓋上，而舞學姐則輕撫我的臉幫我清醒「你沒事吧？」舞學姐擔心的聲音傳來，我不禁有種幸福的感覺。

1月29日－完結之日



吃飯的時候我們問舞記不記得今天是什麼特別的日子，舞很認真地想了想，很認真地回答是「值日的日子」，真是氣死人！很快便到晚上，回到學校看到舞呆立著，走前一看，竟然是染了血的食蟻獸娃娃…佐祐理學姐！！把學姐送到醫院後，我跟舞再次回到學校，她開始自責了、她一定寧願受傷的是自己吧？我靜靜地抱著弱小的她，顫抖著的身體及受傷的心靈。第二天回到學校，看到舞在佐祐理學姐受傷的地方失去控制，我立即趕過去抱著她。我們決定今天晚上回到學校作最後的決戰－抱著不是你死便是我亡的想法。之前的訓練總算有些作用，我躲過了一連串的攻擊後，戰鬥終於進入高潮，舞想要作出決定性的一擊，可是卻失敗了。在我快要被魔物攻擊之際，幸好舞及時趕到把魔物消滅。我們得到勝利，但舞亦受了傷。舞不肯去醫院，只喊著說要吃牛丼飯，在幫舞買飯的時候，我終於想起十多年前我已跟她認識，而且更定下一起消滅魔物的約定！我趕回去抱著舞，跟她說我們一起住吧，跟佐祐理三個人，不論春、夏、秋或冬都要在一起，過一些平常人所過的生活，舞聽著聽著終於露出微笑，可是卻變得更虛弱，血不斷地流失…我不斷跟她說話，希望幫她保持清醒，但舞卻閉上眼睛，而呼吸也…

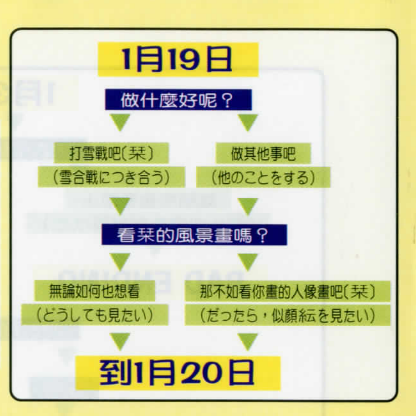


兩個少女手拿著畢業證書，高興地向我打招呼。她們一個快樂地地笑著，而另一個則不好意思地別過頭，沒錯，她們是舞及佐祐理。那時候，舞聽著我說話，微弱的呼吸開始變得平穩，而且很好運的，我及時把她送到醫院去。從此以後，我們三個人會一直在一起，做一個平凡而快樂的人…

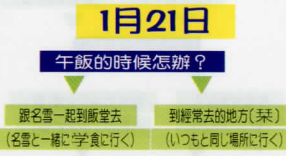


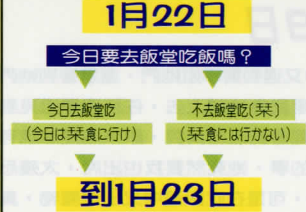


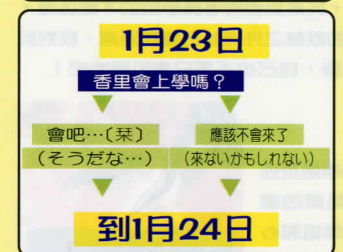


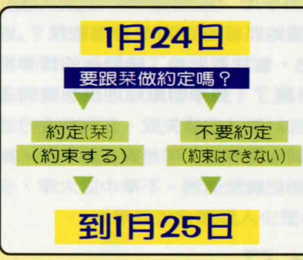


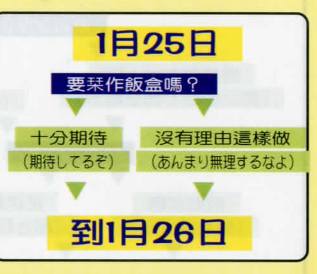


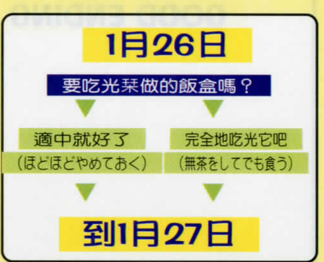


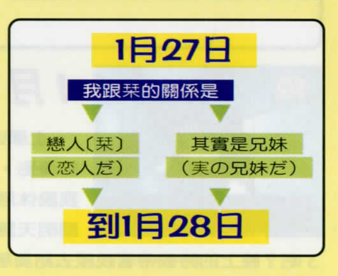


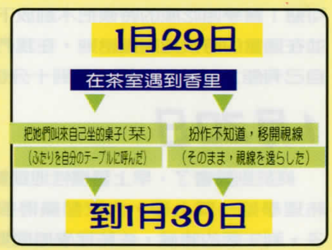


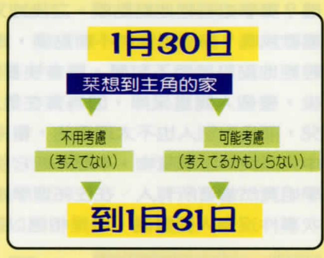


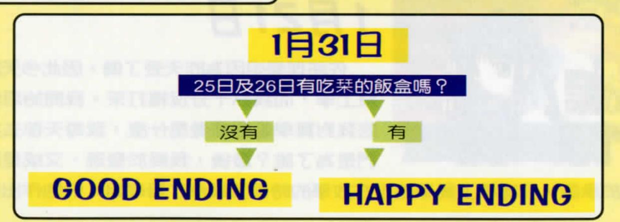












職業特攻隊



1月19日

之前跟栞做了約定，在今天放學後跟她約會，我們到初次會面的路徑散步，原來再入一點是一個偌大的公園，於是我們便玩雪戰。玩著玩著，不禁有點餓，便決定先吃點東西才決定餘下的節目，我問栞要吃什麼，想不到又是吃雪糕。我邊吃邊問栞有什麼興趣，她回答說是繪畫，由於很想看看她所畫的畫，因此便把她帶到學校去讓她即席示範，但想不到此舉會令她不高興，她坐在一個靠窗的位置說她也很想上學，想跟姐姐穿同樣的校服、一起上下課、間時逛逛街的，但身體狀態卻不讓她如此。

1月20日



午飯時候大家準備去吃飯的時候，香里突然問我喜歡栞嗎？而我亦很誠實地說出我的感情－我喜歡她。見到栞的時候跟她討論有關舞會的話題，她說很想去，可惜沒有機會，看她一臉落寞的樣子，我趕緊轉移話題買雪糕給她吃。午飯時候很快便過去，我跟栞約定放學後到公園中見面，可是在公園中我卻不小心說錯話，令田傷心的離去，糟透了！



1月21日及22日

今天栞果然沒有到學校來，看來她生氣了吧？我還是一直站在平時見面的地方等她，想不到雖然等不到她，卻看到一位出奇的人－香里。香里自言自語說這兒真冷，沒有人會來，看到她臉上那不太快樂的表情，相信她也是會心疼栞這個妹妹的，可是跟她提起栞，她還是一臉不認識栞的樣子。香里靜靜地說「以前這裡並不是靜悄悄的，在春天的時候很多學生都喜歡來這裡吃便當，大家都約定要再來。可是發生了一些事、悲傷的事，大家都不再來了…」到底香里想說什麼？這個栞喜歡來的地方，發生了什麼事嗎？

1月23日

香里今天沒有上學，想不到晚上卻收到她的來電，並請我現在到學校去，到達後香里終於對我說出栞是她的妹妹。栞的身體很虛弱，一般孩子可以做的事，她都不能嘗試，因此當她知道可以跟香里一起上學時十分開心。「那孩子只想跟我一起上學、吃午飯，這些微細的事情…」但是醫生卻說栞不太適合上學，而且最近她的身體越來越虛弱，「再過一星期就是那孩子的生日，醫生說，她有可能不能渡過這個生日…」香里的淚滑下來了，也不抹掉，就任它們像崩壞的堤壩般湧出，「每次一看到她我的心就好痛，因此我只能逃避她，請你給她幸福…」



1月24日

到底是現實還是夢？一星期後的生辰、不能迎接的生辰…我獨自走著，到我們第一次相會的綠陰、到我們共處的中庭、到我們遊玩過的商店街、還有吵架的地方－公園。是真的嗎？晚上的公園中，栞靜靜地坐著，她笑著對我說其實感冒是騙我的，她患的是重病。距離她生日還有一個星期，但是卻不知能否渡過。「你能否在這一星期當中，陪我做一些正常女孩子會做的事？上學、遊玩、嬉笑吵鬧…」她在笑，可是為什麼笑容會這麼苦？以一個深深的吻，彼此承諾著永不分離…

1月25日



「早晨！」這聲音是…？一轉頭，果然是栞這小丫頭，看她精神奕奕地拿到書包上學，我既快樂又心痛－這是最後的一星期了。很快便到午飯時間，我為她點了學校的午飯，她新奇又興奮米吃著，並不斷喊著很好吃，真像個小孩子。吃著吃著，栞問道她為我作飯盒好不好，我聽了當然高興得說好，並打趣地說除了味道之外，我會很期待她的飯盒。

1月26日



午飯的時候栞到二年級的班房找我，可愛的她來到當然引起一陣「暴動」，令到她怪不好意思的。於是我把她帶到飯堂去，順帶好好欣賞她為我作的飯盒。原來今次是栞第一次作飯盒，因此雖然很多地方都作得不太完美，可是我還是把整個飯盒吃光光，因為當中除了有食物之外，還有栞滿滿的愛意。飯後我邀她明天早上一起上學，在這短短的日子裡，即使只有一會我也希望跟她一起渡過…

1月27日及28日

昨天栞拒絕跟我一起上學，不過約定我今天放學一起到商店街逛街，當栞看到商店街的夕陽時，情不自禁地發出讚嘆聲，看來她很喜歡呢！而我則留意她喜歡什麼東西，因為我想送一件生日禮物給她。途中我們遇到亞幽，她問我們是什麼關係，我很自然地說出是戀人，栞也沒有否認，難道她…？第二天再到商店街去，在栞走進某間商店時又遇到亞幽，我向她請教女孩子收到什麼生日禮物會高興，此時她問我栞的興趣，令我決定送一套畫具給栞，真是太感謝亞幽！待我購買好畫具後栞也回來了，接著我便把禮物送給栞，令她十分高興呢！

1月29日

休息的時候，香里向著天空發呆說如果時間就此停住該多好，我便叫她跟栞打好關係。放學後我跟田到茶室去，怎料坐著坐著竟遇到名雪及香里，於是我便把她們也叫過來，雖然因為名雪的關係而令氣氛不致太僵，可是香里完全不說話令栞也不好過，該怎麼辦才好？離去時香里很安慰地跟我說將栞交給我，



但其實她不明白，在栞心目中她亦是很重要的。

1月30日

今天是假日，於是我決定跟栞好好地四處遊玩，跟一般情侶無異。我們先到商店街閒逛，再到商店買雪糕給田當「午飯」，之後栞說想到我家去，我想也沒想便把她帶回去了。回到家後她靜靜地坐在床上，看著她，我不禁把頭靠過去跟她親吻，令她臉變得紅紅的。之後我把栞作的飯盒拿出來吃，當我看到那三層的大飯盒時不禁傻了眼。真的要把它吃光光嗎？栞微笑地說會精神上支持我，沒辦法只好乖乖吃了。

1月31日－完結之日

最後一天，今天是一月的最後一天，亦是我跟栞所約定的日子的最後一天。今天我們一整天都在一起，由早上、中午、黃昏及晚上，晚上的時候我們重回那個我們曾作約定的公園，栞還問我記不記得我們初次見面的那一天。原來她在那一天晚上回到家，以鋒利的刀片割向雪白的左手，讓鮮血把它染紅。「我以為自己活不下去的了…」栞繼續說著，她覺得很熱，於是便躺在雪地上。「這三個星期的日子很高興，現在可以放心離去。」為什麼栞要這樣說，這世上真的沒有奇蹟嗎？



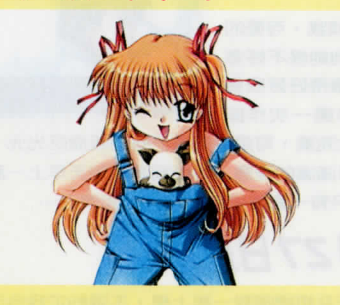
『再見…』這是她所說的最後一句話；『我現在是笑著的嗎？』她留下了一本畫冊，當中是一個微笑的她；『我只是想跟她穿上同樣的校服、一起在暖和的中庭吃午飯、有時吵鬧地上下課…』她做了一個夢，夢中她跟香里快樂地一起…

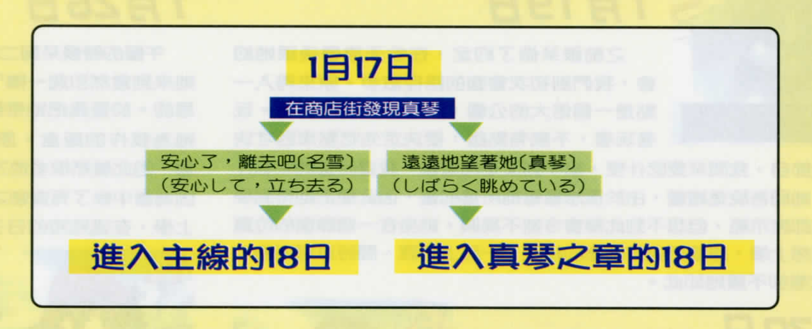
『喂，你相信有奇跡嗎』？



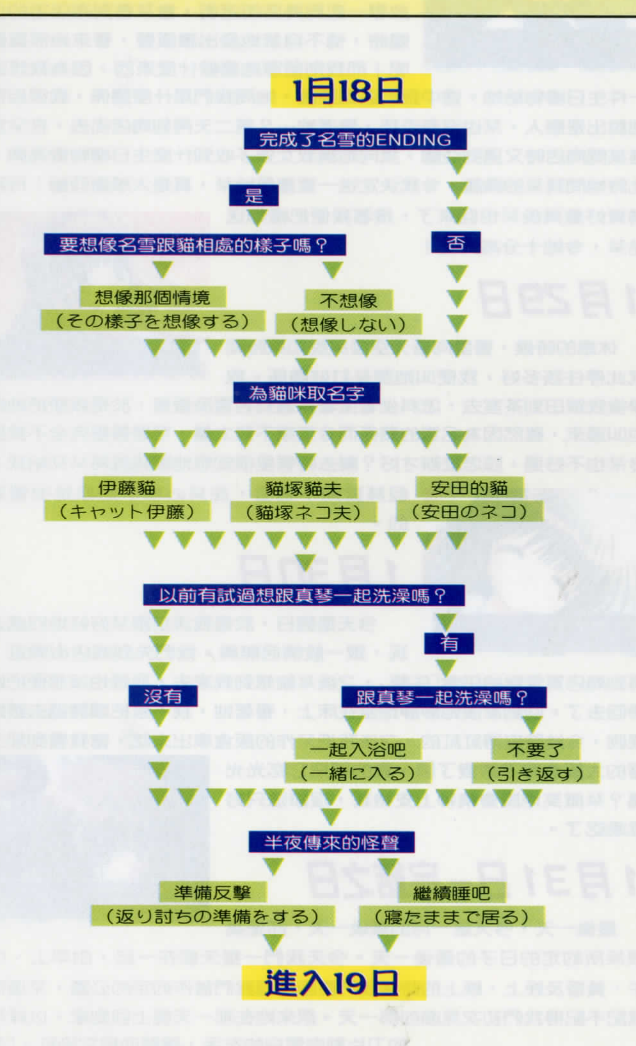
暖和的草地上坐著一位男孩，另一邊有一位拿著雪糕的女孩，他們相遇、然後擁抱，這是夢？這不是夢？「你不是動嘛！」這一邊又是一位男孩，及一位拿著畫板的女孩，少女的臉上不太滿意，是因為模特兒還是因為她自己的畫呢？男孩跟女孩終於可以實在地擁有對方，緊緊相擁著再也不想分離…「栞？」男孩輕聲呼喚。「係！」女孩開朗的回應。細雪已經融化，取而代之的是漫天的櫻花。

澤渡 真琴



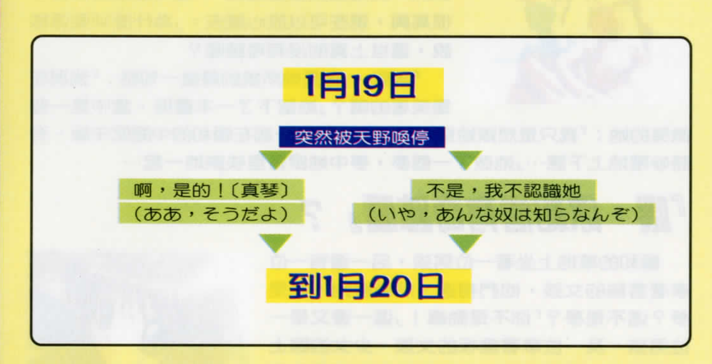


1月17日
在商店街發現真琴
安心了，離去吧(名雪)
(安心して，立ち去る)
遠遠地望著她(真琴)
(しばらく眺めている)
進入主線的18日
進入真琴之章的18日

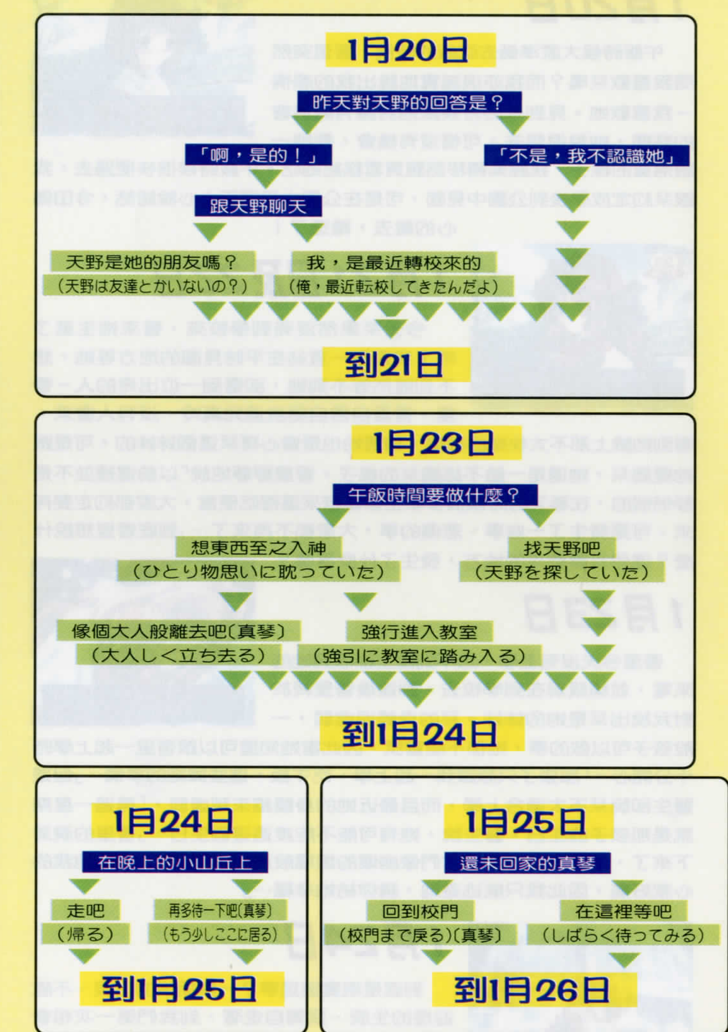


1月18日
完成了名雪的ENDING
是
否
要想像名雪跟貓相處的樣子嗎？
想像那個情境
(その様子を想像する)
不想像
(想像しない)
為貓咪取名字
伊藤貓
(キャット伊藤)
貓塚貓夫
(貓塚ネコ夫)
安田的貓
(安田のネコ)
以前有試過想跟真琴一起洗澡嗎？
有
沒有
跟真琴一起洗澡？
一起入浴吧
(一緒に入る)
不要了
(引き返す)
半夜傳來的怪聲
準備反擊
(返り討ちの準備をする)
繼續睡吧
(寝たままで居る)
進入19日

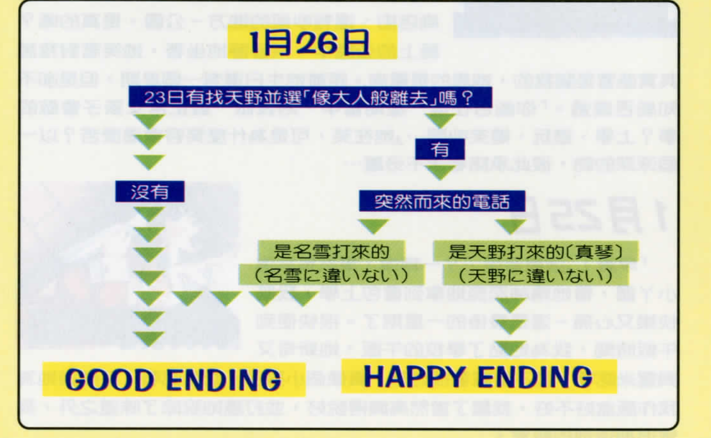




1月19日
突然被天野喚停
啊，是的！(真琴)
(ああ，そうだよ)
不是，我不認識她
(いや，あんな奴は知らなんぞ)
到1月20日



1月20日
昨天對天野的回答是？
「啊，是的！」
「不是，我不認識她」
跟天野聊天
天野是她的朋友嗎？
(天野は友達とかいないの？)
我，是最近轉校來的
(俺，最近転校してきたんだよ)
到21日
1月23日
午飯時間要做什麼？
想東西至之入神
(ひとり物思いに耽っていた)
找天野吧
(天野を探していた)
像個大人般離去吧(真琴)
(大人しく立ち去る)
強行進入教室
(強引に教室に踏み入る)
到1月24日
1月24日
在晚上的小山丘上
走吧
(帰る)
再多待一下吧(真琴)
(もう少しここに居る)
到1月25日
1月25日
還未回家的真琴
回到校門
(校門まで戻る)(真琴)
在這裡等吧
(しばらく待ってみる)
到1月26日



1月26日
23日有找天野並選「像大人般離去」嗎？
有
沒有
突然而來的電話
是名雪打來的
(名雪に違いない)
是天野打來的(真琴)
(天野に違いない)
GOOD ENDING
HAPPY ENDING



1月17日

真琴自昨晚開始已經沒有回家，到底這丫頭到哪去了？終於我在商店街發現了她，真琴好像因為金錢問題而跟店主在爭論。我看看錢包中還有不少金錢，便入內替真琴付清餘下的金額，並把她帶離商店。我們到了一個小山丘，想不到上次的小貓咪也在這兒，真琴把貓咪抱著，天色慢慢入夜，她捲曲起身體輕輕發顫，我只有強行把她帶回家。回去後真琴誠實的肚子發出了「叫喊聲」，於是阿姨煮了點東西給她吃，臨睡前她問我小貓怎樣了，想不到她還記得啊！



1月18日

早上我被小貓咪的「親吻」弄醒，於是便抱著它去找真琴，她很高興地搶回小貓抱著，我對她說怎樣也要知會阿姨 養小貓，反正阿姨不用一秒便會答應。吃過早飯後真琴陪我一起到學校去，途中談到關於學習的話題，發現真琴的知識真的很貧乏，於是我便答應為她補習。很快便到晚上，我心血來潮又想試試跟真琴一起洗澡，可是還是在她的叫聲之中被趕出來，真琴說她好歹是個女孩子，看到她這麼生氣我只好承諾下次不會再犯。



1月19日

放學的時候真琴在校門等待我，此時一位女孩突然喚著我，並問我是不是認識站在校門的女孩。問我的人是一位學妹，我回答她是，她冷笑一聲便離去了，怪人。我到達學校門口，心想不如在這個機會讓真琴認識多點朋友，於是我便把她推向女孩群，她怯怯地說出想做朋友，可是卻換來女孩們怪異的眼光，她傷心地飛奔而去，而我亦立即追出去。吃過飯後真琴邀我跟一起玩紙飛機，我想也不也便拒絕了，原因不是我討厭玩，而是想她再多求我一下，可是她卻沒有再來，令我過了一個無聊的晚上。半夜，正當我在睡夢中，半睡半醒之間，我竟然吐出「澤渡真琴」這個名字，她是我小學時暗戀的對像，難道真琴是她…？可是我記憶中「真琴」是我的學姐，而真琴則怎樣看也比我小好幾歲吧？



1月20日

休息的時間我再次遇到那位學妹，於是我便詢問她可否跟我談一會，她答允我午飯時間一起渡過。彼此介紹自己後，我得知她叫天野美汐，我問她是否認識真琴，她說認識，而真琴的名字，真的好像是她真正的名字，她說「那傢伙在你哪兒，我也放心了。」她們是什麼關係呢？此時亦響起上課鈴，於是我便告別她回到課室。很快便到晚上，正當我準備睡覺的時間，真琴突然抱著貓咪過來說要跟我一起睡，可是我因為「男女授受不親」的原因而不肯答應。但她一臉快要哭的樣子，我只好說只此一天，下不為例。真琴在我身邊很快便睡著了，此時我想起跟美汐的對話，於是便問真琴有沒有想起什麼，但她睡得很熟，只是說出山丘什麼的。



1月21日

由於下雪的關係地上十分濕滑，我們回校途中真琴不小心跌倒，我扶起她說慢慢走吧別急，時間多著呢。到放學的時候，我跟真琴決定到小山丘去－真琴離家出走後，我找到她那一天所到的山丘。到達山丘後大家都沒怎樣說話，突然真琴哭起來，她是想起了什麼嗎？一陣恐懼湧上心頭，她會離開我嗎？很快便夜深了，想不到我竟然再次夢見小時候的事情，夢中的自己是一個小男孩，坐在地上抱著狐狸，很優閒的樣子。



1月22日

午飯的時間在中庭遇到了美汐，我問她是否知道真琴的過去，她說知道，而且她還說若知道了真琴的過去的話會有危險。在真琴的性命及知道她的過去之間，我要選擇那一邊？放學後跟真琴一同回學，途中經過一部拍貼紙相片的機器，真琴看它看得入迷了，於是我便拍拍她問她是否也想拍貼子相片，我跟她拍吧，但是她卻厭惡地快步離去，這般討厭我嗎？夜裡，我不斷想起美汐的話，難道真琴的記憶是因為她不願想起才封閉起來的嗎？

1月23日

休息時間我決定再去找美汐看看，可是到達她的班房後卻覺得有點害怕，還出現她是否存在的疑問。不過很快疑問便消失了，因為我看到她坐在位置上靜靜地看書，我請她的同學為我傳達訊息請她出來，可是她卻不願意跟我會面，沒辦法，我只好離去。放學後又跟真琴到商店街逛街，她一直望著貼紙相片機發呆，可是當我說要跟她一起拍的時候卻忙不迭的逃走，傻丫頭！



1月24日

由於今天是星期天，我自然很晚才起床，怎料當我還在睡的時候，名雪竟然來叫我起床。可是真琴現在是跟我睡在一起的，被她發現就糟了。於是我快快地打發名雪離去，亦把真琴叫醒跟她外出逛逛，看到最近她的工作挺辛苦的，我便說送點小禮物給她吧。真琴很高興地挑選，最後看上了一個細小的噹噹。雖然這份禮物很便宜，可是真琴卻十分喜歡，看到她高興的樣子，我也幸福地微笑。晚上我趁真琴進入房間睡覺時再到小山丘去，可是如果這個山丘真的能找到真琴的記憶，那我應該為她找出來，還是讓秘密收藏得更深？我不想她離去啊！突然發現真琴不知什麼時候來到我背後，我們沒說什麼，只是靜靜地回家去。



1月25日

放學後真琴竟然沒有來學校找我，我帶著少許失落感回到家中，可是一直等，真琴還是沒有回家，難道她有什麼意外？我邊向學校的方向走去，邊想著她會不會是跟我惡作劇什麼的，但真琴並不在學校。難道會在小山丘？到達小山丘後，還是空無一人，此時我想起美汐的話。對！是我自己不好，是我要去發掘真琴的過去，她已經離我而去了！可是我的心好痛好痛…快要不能呼吸了！迷糊地回到家，迷糊地返回房間，突然聽到門口傳來一點聲音，竟然是真琴！她紅透的臉及冰冷的身體，再加上灼熱的額頭，足以證明她在發高燒，昏迷中她還是不斷叫喚我的名字，而我亦緊緊捉著她的手「我在這兒，真琴…」

1月26日－完結之日



早上的時候，真琴的熱度還沒退散，我雖然擔心但還是上學去了。回來的時候真琴已經退燒，還可以下床跟我聊天。突然有電話找我，直覺上我知道那是美汐，果然如此，她約我於車站見面。到達後她竟告訴我真琴的真正身份。「真琴是我小時候養的一隻狐狸，並且將不久於人世…」阿姨聽後沒說什麼，她看著真琴的手說「這小丫頭很喜歡鈴的聲音呢…」第二天起來後，我第一件事就是看看真琴是否還在身旁，我真怕她會突然消失。放學後經過商店街，想起我們還未試過「一家人」一起出外吃飯，於是便拜託阿姨出外吃飯。晚飯過後，我們經過貼紙相片機，於是大家決定一起合照，也許…再沒有機會拍照。回到後我教導真琴玩紙飛機，上次她說過想玩的。第二天回到學校，我請美汐放學後到我家來見見真琴，美汐像母親般抱著真琴，並引導她說出自己的名字，先是怕羞的真琴終於露出甜美的笑容，太好了。往後的數天，我們都過得很高興，可是真琴睡眠的時間越來越長，而今天亦已是今個月的最後一天了。「真琴，沒問題的。」我拿了一本漫畫，當中有數句句子是這樣的『我會來迎接你的，我們結婚吧。』「結婚吧，真琴！」我牽起她細小的手，在小山丘上舉行了我們的婚禮，披上薄紗的真琴美極了。啊！我一個人的天使。我們靜靜依偎著對方，真琴的眼睛慢慢地向下沉，向下沉…終於，當真琴手上的鈴響起了最後的聲音，她也「睡著」了…「好好地睡一覺吧，你再也不需要受苦了…」她說過，最喜歡春天，可是我們卻沒機會一起迎接春天的來臨。不！你看看，在小山丘上躺著的，不就是真琴及小貓咪嗎…？ GP



Text by 退役軍人痴心



發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	86KB以上
發售日：	2000年9月21日
SLG／對應DUAL SHOCK 2	

RING of RED リングオブレッド

好！各位戰友準備出擊！！

最近KONAMI在PlayStation 2上推出了一款故事背景設計獨特的戰略遊戲《RING OF RED》，坊間裡遊戲迷看到此作都覺形式有點像好幾年前的經典作品《FRONT MISSION》。筆者在今期裡將會為各位披露此GAME的詳細資料，讓各位讀者更進一步了解遊戲的特質及戰略方法。閒話休題，立即為大家對PlayStation 2首個WAR SIMULATION GAME──《RING OF RED》作徹底解構！！



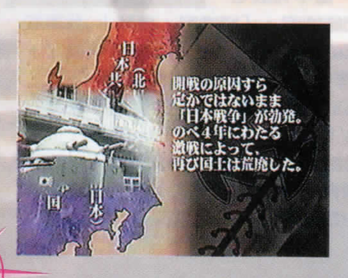


南北分裂的日本

在未開始討論本作的內容細節之前，不妨先了解一下此遊戲有趣的故事由來。《RING OF RED》的劇情背景是作品中最有特色的地方，開發者將現實歷史事件改編成為虛構的故事。於西曆1946年，日本民族之存亡繫於一線，在大東亞戰爭終結了後，日本因拒絕接納波頓宣言而進行徹底抗戰，與此同時蘇聯的參戰更影響了日本國土分裂的命運。戰後的東洋列島就像南韓和北韓一樣被分裂成南北對峙的國度，分作南、北兩個勢力分治的日本，兩地統治權力亦有如海峽兩岸一樣實行兩種完全不同的政治體制。在西曆1950年南北統一的聲音日漸高脹，但兩地經濟差距及戰後賠償等問題同樣令人民束手無策，諸般矛盾隨之而引起「日本戰爭」的爆發，又再經歷4年的激戰國土被更進一步地荒廢。最後「日本戰爭」的停戰協定由國際連合和共產主義國家一同策劃，但繁多的賠償問題始終未能作一了斷，分裂了的國家不知何時才能重歸一統。經過10年之歲月流逝，在西曆1964年新的紛爭又再出現，AFW(Armored Fighting Walker) 步行戰車進一步地擔當了世界戰場上主力兵器的重要角色。其最大的特徵是在崎嶇山路上表現卓絕，比起使用履帶運作的坦克有更佳的機動能力...









角色徹底分析



フォン・ヴァイツェッカ（雅美・方・維迪加）

本故事的主角，父親是德國人而母親是日本人的混血兒，在日本土生土長。缺乏實戰經驗，但卻天生擁有對AFW操控的才能，而維迪加最常使用的AFW都是甲腳砲。





皆川リョコ（涼子）

在大東亞戰爭發生的時候成長的日本人。自少便失去雙親的照顧，在孩時父親便離開了她，然後母親亦隨之而去世。涼子雖為女流之輩但說話義正詞嚴，常予人冷淡無情的感覺。作戰時習慣使用甲腳砲型的AFW。

ジョン・リスゴ（JOHN RISGO）

原是美國海軍隊員的JOHN，因違反了軍人服役規條而被開除離隊。自從日本戰爭爆發起來便與鬼無里成為親密戰友。擁有一貫典型美國人特質的他性格豪邁奔放，在戰場上善長使用有遠距離攻擊優點的多腳砲AFW。

ロドリゲス（路特列基斯）

部隊中的戰鬥技術教官，身為德國人的他過往在國內被機關人員追補，最後逃亡到日本來。在二次大戰中曾多次駕駛AFW馳騁沙場，擁有豐富的臨陣作戰經驗。





鬼無里　謙一

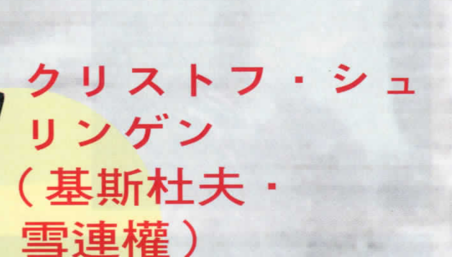


服役於南日本軍第5 AFW師團，擁有冷靜沉著的性格且有滿腹經論的知識。在以一眾缺乏實戰經驗的初生之犢如維迪加等所組成的部隊之中，鬼無里常常以他淵博的見識給予軍中許多寶貴的意見，而他習慣使用的AFW型號是輕甲腳。

マチルダ（瑪露達）

部隊中的管理監督，負責AFW的補給及修理，另外還有處理情報管理工作等事宜。

クリストフ・シュリンゲン（基斯杜夫・雪連權）



部隊中的指揮官，同時亦是AFW部門的負責人。受到南日本政府軍中高層的委任，全權負責執掌部隊的指揮任務。從第二次世界大戰開始時便已經與路特列基斯是上司和下屬的關係。

海寶雄

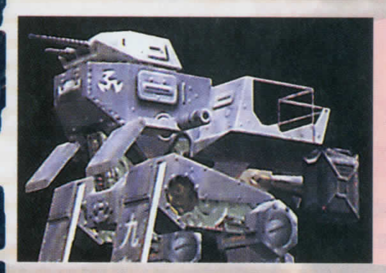
從越戰時代開始便已在北日本義勇軍的戰士們之中嶄露頭角的海寶雄，是一名在戰場上非常活躍的英勇機師。在越戰時曾獨力一人把美軍AFW部隊數十架機體擊落的經驗，自此之後便被稱為「CRIMSON PHANTOM」──深紅色的幽靈。在三號機的評價演習中初次與主角們所屬的南日本軍接觸，擁有壓倒性的攻擊能力。





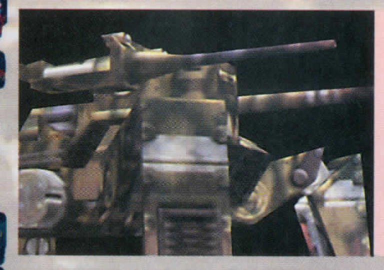
各款主要AFW



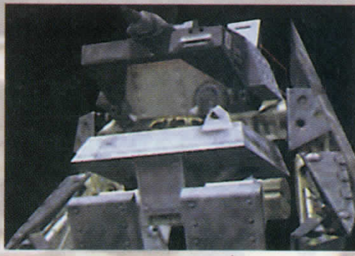
甲腳砲

甲腳砲是陸上作戰的主力兵器，取得在裝甲、火力及機動性等各方面AFW開發技術的平衡，正是地面戰AFW之王者。



輕甲腳

在戰場上屬於較輕巧的AFW，設計上減少了裝甲及火力的比重而提高了機動方面的能力。對AFW戰鬥的時候雖不是重要攻擊的主力，但善於使用作執行砲兵觀測及威力偵察等任務。

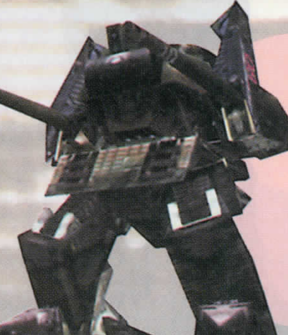


多腳砲

步兵的支援AFW兵器，於崎嶇山路擁有良佳的行走及野外作戰能力。大型化的火砲雖然使總重量增加，但複數的腳部可把整台AFW的重量重心平均地分散到各處。

對甲腳

專為對付甲腳砲而開發的AFW，砲塔的裝礎是固定形式，擁有兩層裝甲，特別善於作白兵戰鬥使用，對AFW戰鬥能力非常高，但相反缺點是對兵士的攻擊力則較低。如要取得更佳戰鬥效果，必須時刻支援周邊的士兵。



海寶愛機──三號機「零式甲腳砲」

三號機是未來南日本軍的主力AFW之一，在富士演習場中進行評價演習時由海寶所取得。由利比倫公司負責開發生產的三號機，以精湛技術開發而成，是性能卓絕的零式甲腳砲，適合在崎嶇的日本山岳地帶上戰鬥。開發者此機的評價甚高，被譽為最有潛能的AFW。

幾種士兵種類



步兵

對兵系之兵士，是戰場上最普通的兵科。對士兵搏火戰鬥特別適合，但缺乏重火力武器裝備之下對AFW的攻擊則較為低劣。主要武器是來福槍



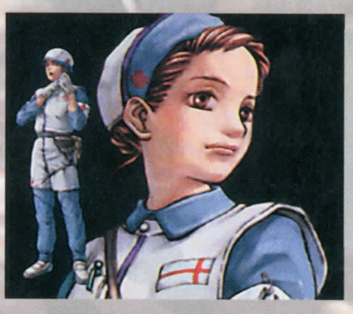
獵兵

對甲系士兵，性質剛好跟步兵相反，對AFW戰鬥是特別適合，但對士兵作戰能力則較為脆弱。武器是火箭砲發射器。



補給兵

對甲系兵士，是一種擁有對AFW之修理及補給等有關知識的兵科，而且還有精通對機器方面的認識及技能，在協助AFW戰鬥時可更有效率地發揮進攻。使用武器是來福槍及手榴彈。



衛生兵

對兵系的兵士，基本戰鬥能力較一般士兵為低，但其在戰場上所擔當的是救護兵的角色，隨身攜帶醫藥品治療負傷的隨伴兵士。使用武器的是軍用手槍。



工兵

對甲系的兵士，專責除去戰場上的障礙物或在路上設置機關等任務。武器有來福槍及手榴彈。



偵察兵

對兵系的兵士，主要負責測距及中彈觀測等任務，而武器是軍用手槍。

戰鬥指令



在戰鬥時的指令主要來說大可分成4大類，分別是「AFW射擊」、「兵士射擊」、「特殊射擊」及「隊形變更」。「AFW射擊」是使用配備在AFW上的武器來攻擊，基本上在戰場上的攻擊形式就是像坦克的主砲發射，能夠給予敵軍莫大的殺傷力。針對AFW的攻擊除了以主砲發射攻擊之外，還有近身戰的「白兵攻擊」。在戰鬥時畫面會顯示出現在玩者與敵軍AFW相距的途程，一般距離有近、中及遠3種，而在比起近距離更接近的便是「白兵距離」。如果在此距離裡操控的AFW種類是對甲腳的話，可以選擇使出近身拳擊戰的白兵攻擊。這種攻擊方法不但殺傷力強，而且不論戰鬥中的時間還剩下多久，在白兵攻擊過後會即時脫離戰鬥畫面，在劣勢反擊時十分奏效。不過要留意的是如遇上甲腳砲AFW為對手的話，在對甲腳使出白兵攻擊的時候有可能遭到反擊。「兵士射擊」是以AFW周邊的兵士為攻擊目標，對於那些有著強悍技能的士兵可作為有效的攻擊手段加以清除，可是要留意在敵方士兵處於後方的時候便不能追擊。「特殊射擊」是必殺技或特殊彈等特別攻擊。一般的特殊射擊都比起普通的主砲發射攻擊力來得更加猛烈及準確，而特殊彈射擊則因應搭乘在AFW上的士兵技能來分別出不同的射出彈藥種類。在「隊形變更」指令中則可選擇隨行士兵的作戰隊形，玩者可因循兵士的戰鬥技能及受傷程度來調整他們在戰場上的陣勢。





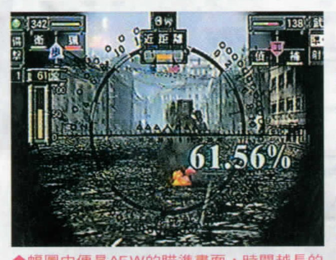


◆由於戰鬥畫面採用REAL TIME形式進行，玩者須時刻留意各項資料顯示判斷作戰。



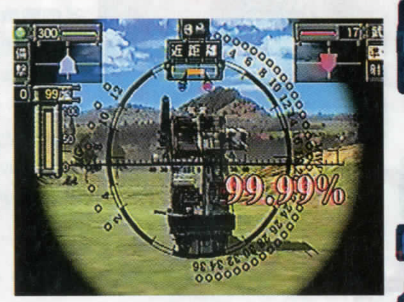
◆在埋身時候的白兵攻擊殺傷力龐大，所以要考慮清楚戰鬥時與敵人的距離。

瞄準畫面



◆幅圖中便是AFW的瞄準畫面，時間越長的話命中率便會越高。

當輸入了AFW射擊指令後，畫面便會跳至瞄準鏡頭。瞄準的精確度跟時間的長短成正比例，等待的時間越長命中率便會越高，最大數值可達致99.99%。不過當然在實際遊戲進行中不會輕易容許玩者花時間儲蓄致99.99%的命中率，因為在戰場上無時無刻到處都是槍林彈雨，你在瞄準他人的時候人家也同樣地瞄準著你。所以在分秒必爭的戰事中玩者要判斷清楚需要多少準繩度，在哪時候發射攻擊。一般來說建議在60%至70%之間發砲攻擊，但當然也不能百分百保証必定擊中目標，因為也要因應玩者對準星的掌握程度來評估。

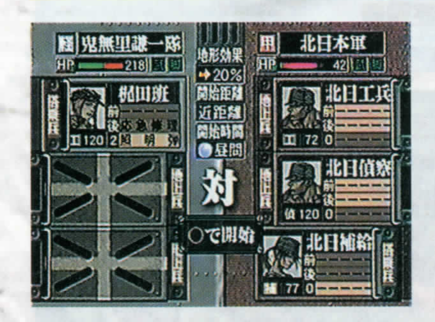


「特殊攻擊」時可以使用的必殺技

回避運動	通常用來回避AFW的射擊
散佈射擊	對付敵軍前方的兵士
釘付射擊	對敵軍前方的兵士發射攻擊，接著繼而向敵軍後方攻擊
即應射擊	實行這指令後，以現在一半的命中率(再追加60%)對敵軍攻擊
精密射擊	比正常攻擊力大1.5倍
武器狙擊	根據命中率的數值來破壞武器
烈拳突擊	比平常高兩倍的白兵攻擊力

正拳突擊	比平常高1.5倍的攻擊力，同時也有破壞武器的效果
高速前進	與敵人距敵接近的時候便可以發動
牽制射擊	根據命中率的數值來破壞AFW
緊急充填	停止移動急速地填補彈藥，在任何時候下也可使用
攪亂砲擊	對付前方兵士的牽制攻擊，使其強制後退
絨毯砲擊	攻擊所有隨行兵士(包括前方及後方)

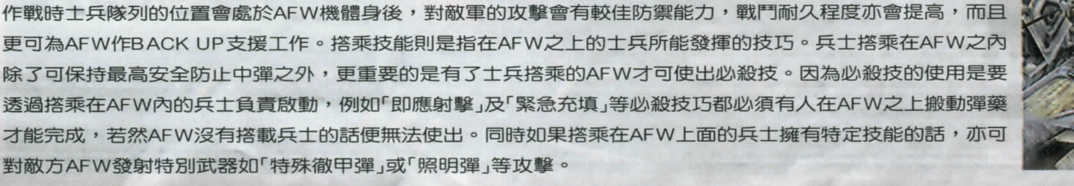
影響戰局的3種兵士技能





每個AFW UNIT小隊最多均可攜同3隊兵士，每隊兵士也有自己一套專長戰鬥技能。雖然士兵的攻擊力不及AFW，但他們獨有的作戰技術對整場戰事亦是舉足輕重。玩者可因應士兵擁有的技能而調配，在考慮所實行的戰術時編成士兵的陣法，協助AFW所進行的攻擊。士兵使用的技能可分成前方戰鬥技能、後方戰鬥技能及搭乘技能3大類。選擇前方防衛技能(簡稱「前衛技能」)作戰的時候，己方的士兵會編排在AFW的前方，給予敵方最直接的攻擊。選擇後方防衛技能(簡稱「後衛技能」)





作戰時士兵隊列的位置會處於AFW機體身後，對敵軍的攻擊會有較佳防禦能力，戰鬥耐久程度亦會提高，而且更可為AFW作BACK UP支援工作。搭乘技能則是指在AFW之上的士兵所能發揮的技巧。兵士搭乘在AFW之內除了可保持最高安全防止中彈之外，更重要的是有了士兵搭乘的AFW才可使出必殺技。因為必殺技的使用是要透過搭乘在AFW內的兵士負責啟動，例如「即應射擊」及「緊急充填」等必殺技巧都必須有人在AFW之上搬動彈藥才能完成，若然AFW沒有搭載兵士的話便無法使出。同時如果搭乘在AFW上面的兵士擁有特定技能的話，亦可對敵方AFW發射特別武器如「特殊徹甲彈」或「照明彈」等攻擊。

前衛技能

連攜	針對兵士的特殊攻擊
亂射	針對兵士的特殊攻擊
集中	針對兵士的特殊攻擊
突擊射擊	針對AFW的特殊攻擊
投擲彈	針對AFW的特殊攻擊
誘導彈	針對AFW的特殊攻擊
鐵絲網	阻礙敵軍AFW的移動
地雷	對敵軍AFW的攻擊＋足部損害
吸著地雷	對敵軍AFW的攻擊＋足部損害

連鎖地雷	對所有兵士與AFW的攻擊＋足部損害
發煙彈	使敵軍命中率在一定時間內降低
狙擊	攻擊敵軍後方兵員
照明彈	夜間發放的時候在一定時間內己方的軍隊命中率可高至跟日間同樣

後衛技能

士氣高揚	在一定時間內提昇兵士的持久力
去除障礙	除去敵軍設置的障礙物
應急修理	修理破壞了的武器
修理	完全修理好破壞了的武器

乘搭時戰鬥技能

成形炸藥彈	針對AFW的特殊砲彈
被帽徹甲彈	針對AFW的特殊砲彈
硬性徹甲彈	針對AFW的特殊砲彈
榴散彈	針對兵士的特殊砲彈
燒夷彈	針對兵士的特殊砲彈
燒夷榴散彈	針對兵士的特殊砲彈
照明彈	夜間發放的時候在一定時間內己方的軍隊命中率可高至跟日間同樣
發煙彈	使敵軍命中率在一定時間內降低

畫面顯示簡介



在地圖畫面中，選擇AFW移動時會顯示出一個藍色範圍，是AFW能夠移動的地方，而黃色範圍則是可攻擊的地方。如AFW有兩格的射程範圍，斜角連接著的AFW部隊也可攻擊。在戰鬥畫面的顯示中，方中央的數值是時間限制，在每次戰鬥進行途中都會不斷倒數，下方以漢字顯示的是玩者AFW跟敵軍的距離。左方前進、中止及後退三項就是AFW戰鬥中的移動指令，只要CURSOR在指令上面AFW便會自動根據該項COMMAND來移動。玩者在作戰時還需要看著標板指示，當指針到達藍色區域的盡頭時，「射擊」燈號便會亮起，這時候便可發砲攻擊。瞄準畫面右下方不斷增加的數值就是準繩度，能等候越長時間便可有越高命中率。



作戰方略



以下文中將會詳盡透露各個關數中的資料，如所發生的故事、勝敗條件、精簡透徹的地圖、出現的部隊、敵我雙方部署的位置、可獲取或補充的士兵及其獲得條件，還有作戰勝利所能取得的經驗值等。

INDEX



在往後每一關的資料庫中，都會精簡地把列出各項應用DATA以便閱讀。在地圖上藍色的ICON是我軍部署的位置，而黃色的則是敵軍之部署。還有簡化了的AFW簡稱，在下列表中清楚地為各位解釋其中的意思：

AFW簡稱

甲	甲腳砲
輕	輕甲腳
多	多腳砲
對	對甲腳
特	特別型號AFW

MAP 1　第一擊

富士射擊訓練

1964年9月23日



勝利條件　擊破標靶

敗北條件　超過了第1日19時的時限

出現部隊

1維迪加

2皆川涼子(在標靶被破壞後才出現)

1訓練用標靶

可獲取或補充的士兵

沒有

作戰勝利所能取得的經驗值

20 EXP



STORY

光菱工業的首席測試機師フォン・ヴァイツェッカ(雅美・方・維迪加)於富士訓練場地為南日本軍次一期主力AFW作例行實彈評價演習。究竟新一代型號的機體性能會是如何呢？大家拭目以待。





鬼無里BRIEFING







現今陸地戰場上的主力武器已不再是鏈條帶動的坦克戰車，而是有著人型設計可行走崎嶇不平道路的AFW(Armored Fighting Walker)裝甲戰鬥機械人。AFW的優點除了裝甲堅固和火力強大之外，優秀的機動能力在我國山多路窄的地形上使用最能發揮其高超的作戰效果。過去在二次大戰中得到同盟陣營德國的技術協助，再加上日本本土積極研究的開發成果，我國在很短時間之內已能追上歐美各國自行製造AFW，因此在現時日本內戰爆發後AFW已成為南北日本兩地的主力兵器。當代最為人所熟識的美國GMI公司、德國尼比倫(ネーベルン)公司及我國的光菱工業都是現時世界上最主要三大AFW開發企業。

任務內容

整個遊戲最初的一個STAGE，基本上主要內容是一個讓玩者實習一下遊戲各方面操作及系統的TUTORIAL模式。整場遊戲裡的射擊演習次序是先擊倒訓練用標靶，然後再與涼子作實戰訓練。維迪加所駕駛的是甲腳砲型式的一號機AFW「白虎」，這種甲腳砲是一種在中距離有良好命中射擊能力及攻擊力的AFW，在射擊訓練裡玩者可熟習一下在中距離(例如地圖上的斜角距離)作出攻擊。在富士練習場裡訓練用標靶是沒有配備任何武器，不會作出反擊行動，

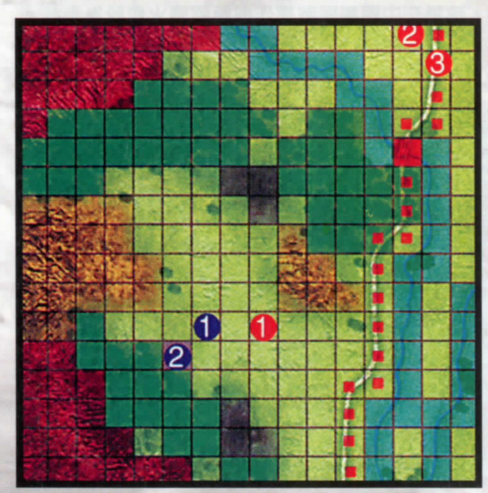
瞄準時大可等待命中率達致90%才發砲攻擊，理論上標靶應在受到玩者兩次攻擊之後便會損壞。另外一點要注意的是第一關裡只是發砲射擊演習，沒有白兵戰的必要，所以不用費時走到目標的近身距離攻擊。標靶給破壞後便會開始對涼子作一場模擬實戰，在模擬戰中只要將涼子AFW的HP打致一定程度以下便算完成練習。涼子所駕駛的AFW二號機「水孤」是善長作白兵戰鬥的，但要論射擊能力則是維迪加的白虎較為優勝，所以提議玩者們應盡量把維迪加的UNIT處於中距離的位置戰鬥會較為有利。











MAP 2 第二擊

富士實戰演習

1964年9月24日

勝利條件　*敵部隊全部消滅*

敗北條件　*維迪加被擊敗/超過第2日19時*

出現部隊

我軍

1維迪加

2涼子

敵軍

	作戰勝利所能取得的經驗值	
1海寶		
2北日義勇軍	24小時之內取勝	50 EXP
3北日義勇軍	36小時之內取勝	30 EXP

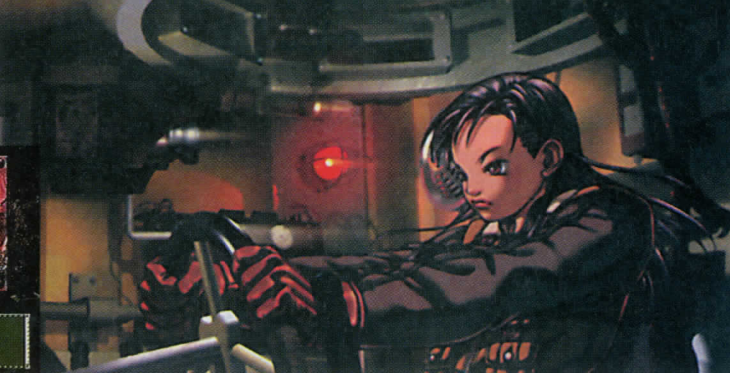


STORY

在這一STAGE中的內容是評價演習的第二階段，加入了新設計的三號機作實戰演習。出名擁有高潛能的三號機將會帶給玩者新的挑戰，而在今回的訓練當中維迪加會與涼子共同合作，對付訓練用的目標AFW。







鬼無里BRIEFING

擁有高質數性能的AFW三號機給北日本軍的TOP GUN機師海寶雄所奪取。在越戰時海寶曾以蘇軍軍事顧問身份到北越服役，翌年亦有參加老撾政變。在南越政權下台之前，曾獨自一人擊落大量美軍軍機而另美國人聞風喪膽，有「深紅色的幽靈」(CRIMSON PHANTOM)之稱號。回到日本的海寶雄搶奪了三號機的事件成為了日後南北日本開戰的導火線。

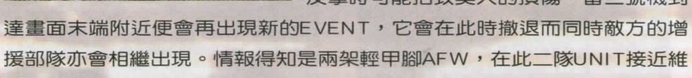




任務內容



在模擬戰開始的時候玩者便會受到三號機的挑戰，而在這一關裡剛在開始的時候玩者便要接受電腦白兵戰的洗禮。敵機使用的必殺技「裂拳突擊」可在白虎身上擊出接近100的近距離DAMAGE，因為這回攻擊是硬性規定的EVENT戰鬥，所以玩者不得不被迫地「硬受對方一嘢」，在到了維迪加的TURN裡建議即時執行「回復」指令補充能源。在這EVENT發生過後玩者的主要任務目的就是把三號機擒獲，但其實這只是一種「做樣」的MISSION，因為三號機無論如何都能逃脫。在這階段裡維迪加及涼子要留意三號機有一定程度的攻擊力，反擊時可能招致莫大的損傷。當三號機到達畫面末端附近便會再出現新的EVENT，它會在此時撤退而同時敵方的增援部隊亦會相繼出現。情報得知是兩架輕甲腳AFW，在此二隊UNIT接近維迪加的部隊之前建議把握時間回復HIT POINT。不要忘記輕甲腳是善於作白兵戰鬥的AFW，玩者應時刻留意與敵軍相隔的作戰距離。另外在這時候維迪加和涼子因經驗不足能力值是略為偏低，不易命中目標，當遇上敵軍的反擊時有一定危險性，建議在中距離與敵軍作射擊戰搏火會較為有利。











MAP 3 第三擊

九十九里

1964年9月26日

勝利條件　敵部隊全部消滅

敗北條件　維迪加被擊敗/超過第5日7時

出現部隊

我軍

1	維迪加	2	涼子
3	鬼無里	4	JOHN

敵軍

1	輕	武裝游擊隊
2	輕	武裝游擊隊
3	輕	武裝游擊隊
4	多	武裝游擊隊
5	甲	武裝游擊隊
6	輕	武裝游擊隊
7	輕	武裝游擊隊
8	多	游擊隊隊長
a	關水班	
b	久米班	
c	佐竹班	

可獲取或補充的士兵	
士兵	獲得條件
關水班	佔領地圖上a位置
久米班	佔領地圖上b位置
佐竹班	佔領地圖上c位置
加原班	取勝後自動獲得
山田班	在第一擊時敗給皆川
鍋島班	48小時內取勝
上田班	48小時內取勝
清宮班	全兵士11班以下
橫川班	全兵士11班以下
島津班	全兵士11班以下
鬼木班	全兵士11班以下
村上班	全兵士7班以下
森內班	全兵士7班以下
陶山班	全兵士7班以下
甲斐田班	全兵士7班以下

作戰勝利所能取得的經驗值	
48小時之內取勝	50 EXP
72小時之內取勝	30 EXP







STORY

在上回裡北日本義勇軍的海寶雄把三號機奪取，為了執行追擊任務新的UNIT鬼無里和(ジョン)JOHN的部隊會加入維迪加的隊伍裡面。另外在這一關裡玩者會遇上反政府游擊隊的對抗，而戰場就是發生在這九十九里範圍內裡面......

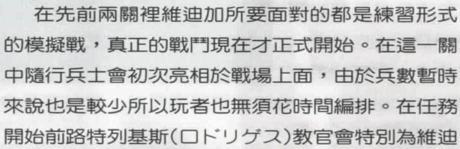
鬼無里BRIEFING



在我軍正在追捕三號機期間，橫須賀港口裡發生了一件重大事件！我軍的超大型AFW在運送途中給武裝集團搶劫去了！這AFW原先是在第二次大戰末期由德軍研製成功投產，自德軍投降後美軍便將剩餘下來未發展的計劃及機體搬往國內繼續研究，得到美國GMI的開發技術再作改良，而最近已到了實際測試應用階段。原本美軍方面答應把此機體運往南日本增強我方實力，而司令部亦決定計劃將這強大武器部署在接近北日本軍事邊境上的前線裡作戰，但不幸被武裝集團的游擊隊所盜去。事不宜遲，我們必須盡快把這群狗賊一舉消滅！如果不慎從他們手上將此AFW落入北日軍中，我方必定後患無窮！！





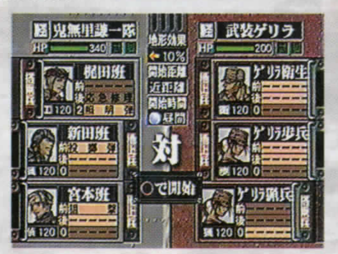




任務內容

在先前兩關裡維迪加所要面對的都是練習形式的模擬戰，真正的戰鬥現在才正式開始。在這一關中隨行兵士會初次亮相於戰場上面，由於兵數暫時來說也是較少所以玩者也無須花時間編排。在任務開始前路特列基斯(ロドリゲス)教官會特別為維迪加等人講授課堂，簡述獲取兵士的方法。兵士的執勤有著一定的影響力，玩者宜了解清楚士兵的運用才開始進兵。正式開戰時為了取得更多士兵建議玩者將4隊UNIT平均分作2隊，兵分上下兩路而攻之。要留意地圖上下兩方敵軍分別都有增援部隊出現，不過論實力作戰也不及維迪加等人的AFW，只要玩者沒有犯下任何嚴重錯誤理應不難對付。另外要注要是敵軍隊長級AFW有機會使用必殺技攻擊，部隊中的甲腳砲會使用「即應射擊」，而多腳砲則會使用「緊急充填」。







MAP 4 第四擊

飯岡

1964年10月1日

勝利條件　佔領港灣/敵部隊全部消滅

敗北條件　維迪加被擊敗/超過第5日17時

出現部隊

我軍

1	維迪加
2	涼子
3	鬼無里
4	JOHN

敵軍

1	甲	海寶
2	甲	北日本軍
3	輕	北日本軍
4	輕	北日本軍
5	多	北日本軍
6	多	北日本軍
7	甲	北日本軍
8	甲	北日本軍
a	島崎班	
b	門倉班	
c	渡邊班	
d	堀班	

可獲取或補充的士兵

士兵	獲得條件
島崎班	佔領地圖上a位置
門倉班	佔領地圖上b位置
渡邊班	佔領地圖上c位置
堀班	佔領地圖上d位置
今別府班	取勝後自動獲得
金城班	佔領港灣取勝
板上班	48小時內取勝
清宮班	全兵士12班以下
橫川班	全兵士12班以下
島津班	全兵士12班以下
鬼木班	全兵士12班以下
森班	全兵士12班以下
村上班	全兵士8班以下
森內班	全兵士12班以下
陶山班	全兵士12班以下
甲斐田班	全兵士12班以下
吉良班	全兵士12班以下

作戰勝利所能取得的經驗值

48小時之內取勝	50 EXP
72小時之內取勝	30 EXP





STORY

在反政府游擊隊被擊敗潰走之後，維迪加的部隊便繼續對海寶雄所操控的三號機作出追擊。

可是在收到海寶一個冷笑的通信聯絡之後，其實他已從海路裡逃出了南日本……

鬼無里BRIEFING





南日本新型AFW被搶奪事件被公開後一直受到民眾各界的批評，而這次事件亦披露了政府優柔寡斷的態度，顯示出當權者應變策略的遲緩。加上弱勢的外交使人民對國家的支持度再度下跌，種種不安因素引起了一連串反政府示威及暴動騷亂，全國各地都有大批學生及民眾因此而被捕。政府為了平息民怨向外界公佈在富士演習場所發生的海寶雄事故是一宗機師變節逃亡事件，而在橫須賀所發生的大型AFW被盜事件則純屬意外。政府已從外交渠道向北日提出了國防武器歸還要求，但對方至今仍然未有任何回應。

任務內容







在這一關裡開始作戰的時間已是17:00，所以剛開戰不久便會進入夜間戰鬥的局面。以射擊武器為主的UNIT如鬼無里和JOHN的部隊宜把擁有發射「照明弾」技能的士兵編成入伍，有助夜間作戰的能力。近距離的白兵戰在日夜裡所發出的攻擊力分別不大，不會太受天時的影響。能作白兵戰鬥的維迪加及涼子所操控的甲腳砲在此戰場中亦是適宜編排有「照明弾」技能的士兵。在這關裡的作戰目的是為擒獲及破壞三號機，不過三號機的行動力迅速，加上優良的作戰能力，要追擊的話並不容易。把敵軍每部AFW逐一擊破的途中，鬼無里和JOHN的部隊LEVEL應會是全軍之中提昇得最快，而維迪加及涼子的UNIT則會較為吃力地增加級數。最後把從東南方到場增援的敵軍擊倒之後應可將敵軍全部消滅，不過當然要緊記在未獲得新兵加盟之前就將對方一舉消滅的話便會即時過關，不能再在地圖上到處找尋兵士；但若然花太多時間搜尋兵士的話又會弄致行軍進度過慢而不能在限定時間內過關，所以玩者在每次行動前應先評估一下時間及作戰的關係重要性，三思而後行。

行軍心得

獲取兵士之要訣



一般來說如要獲取新的士兵入伍有兩種不同方法，一是佔領城市，二是爭取勝利過關。當玩者操控的部隊UNIT進入地圖上敵方或中立的建築物位置如都市、村落或收容所等的時候，除了會將該據點佔領或破壞之外，更有機會獲取新軍加盟。但要注意的是如敵軍UNIT已在據點中使用回復指令的話，該處地方便難以有新兵可以獲取。還有趟若中立地方被敵軍搶先佔領的話，當玩者的部隊再度入城也同樣不可獲取新兵加入。雖然在上述很多條件中新兵好像都不易加入到玩者的陣營，但其實不用過份擔心。在每次過關時電腦都會替玩者補充損失了的兵員，而且在某種特定條件已然達成的話亦會有額外的部隊入伍，加強玩者部隊的實力。

AFW的機動力



AFW的移動能力是受到其機體的性能、隨行士兵、及身處的地形所影響，所以每個AFW部隊UNIT在地圖上能夠行走的格數都各有不同。玩者遊玩時或會常常留意到每當部隊提升LEVEL的時候，每一項能力數值都是有增無減，唯獨行動力是會降低。其實亦不用擔心，因為AFW的行動數值是越少代表有著越高的機動能力。

高命中率的Critical Hit





其實命中率高的話除了有高機會擊中目標之外，更有機會出現對敵軍AFW作出沉重打擊的Critical Hit。當AFW被極高命中率擊中的時候，很有可能會被破壞機體上的重要部件如武器及足部。如果AFW的主武器受到Critical Hit擊中後破壞受損，基本上就已被削除了大部分的攻擊能力，而且就算尚可發砲命中率也會因此大大減低。若然AFW足部給擊中破壞的話會減低移動能力，在HIT POINT不多想要逃走的時候給擊中這樣的Critical Hit的話，相信只會給對方束手就擒。

命中率	Critical Hit出現機會
0-60%	不會出現Critical Hit
61-80%	一半Critical機會＋機師能力值
81-90%	Critical機會＋機師能力值
91-95%	雙倍Critical機會＋機師能力值
95%以上	4倍Critical機會＋機師能力值

附錄:

四位主角提昇LEVEL成長表

維迪加(ヴァイツェッカ)

LV	行動修正	命中(%)	格鬥	必殺技次數
1	0	12	4	0
2	1	16	8	0
3	2	20	11	1
4	3	25	13	2
5	4	29	16	2
6	5	32	18	3
7	6	37	19	4
8	7	40	21	4
9	8	44	24	5
10	9	47	28	5
11	10	51	31	6
12	11	54	33	6
13	12	56	36	7
14	13	60	40	7
15	14	63	42	8
16	15	67	45	8
17	16	70	49	9
18	17	74	52	9
19	18	76	55	10
20	18	77	56	10

鬼無里謙一

LV	行動修正	命中(%)	格鬥	必殺技次數
1	0	18	0	0
2	0	21	0	1
3	1	24	0	2
4	1	27	0	3
5	2	30	0	4
6	2	33	0	4
7	3	36	0	4
8	3	39	0	5
9	4	42	0	5
10	4	45	0	6
11	5	48	0	6
12	5	51	0	7
13	6	54	0	7
14	6	57	0	7
15	7	60	0	8
16	7	63	0	8
17	8	66	0	8
18	8	69	0	9
19	9	72	0	9
20	9	73	0	9

皆川涼子

LV	行動修正	命中(%)	格鬥	必殺技次數
1	0	18	4	0
2	1	22	7	0
3	2	25	11	1
4	2	29	14	2
5	3	32	18	3
6	4	36	21	3
7	4	39	25	4
8	5	41	28	4
9	6	44	32	5
10	6	46	35	5
11	7	47	39	6
12	8	49	44	6
13	8	50	46	7
14	9	52	50	7
15	10	55	52	7
16	10	57	55	8
17	11	58	57	8
18	12	60	60	9
19	13	63	62	9
20	13	64	63	9

ジョン(JOHN)

LV	行動修正	命中(%)	格鬥	必殺技次數
1	0	17	0	0
2	1	22	0	1
3	1	26	0	2
4	1	31	0	3
5	2	36	0	3
6	2	42	0	4
7	3	47	0	4
8	3	51	0	5
9	4	56	0	5
10	4	61	0	6
11	4	65	0	6
12	5	70	0	6
13	5	74	0	7
14	5	79	0	7
15	6	83	0	8
16	6	88	0	8
17	7	92	0	8
18	7	97	0	9
19	8	101	0	9
20	8	102	0	9

To Be Continued...

在今期中先為大家披露了第1至第4關的詳盡資料分析，在下期裡將會繼續與讀者們分享往後第5至最後終結第17關的作戰要訣，敬請萬勿錯過！

TEXT : MARKS

PS

發售商：	NAMCO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中(10月5日)
RPG/	

神來 KHAMRAI™ カムライ

神與神的鬥爭·上篇

系統新穎的RPG遊戲—《KHAMRAI-神來》終於在近日正式推出。今次的攻略不單有詳細的遊戲流程，而且亦有其新穎戰鬥系統的介紹，希望加上後面的資料可以幫助大家輕易地進行這精彩的遊戲。今期的攻略內容將會有神族的不死和人類的加賀(カガト)兩邊將整個世界隱藏的陰謀一一揭開。

BATTLE SYSTEM

這個遊戲其中一個最大的特色就是其戰鬥系統。雖然所有角色都會由電腦AI來操控他們來戰鬥，但是玩者卻可以利用「攻」、「守」、「集」、「散」四個指命的變更來組合出不同的戰略，因此玩者所擔當的工作就是角色們的軍師。

・攻擊一當連打○掣「攻」的時候，隊長的攻擊力會上昇25%，而硬直時間亦會減至一半，但防禦、回避值卻變成0。

・防守一當實行「守」的時候，已方全體的回避會有80~90%，而全體攻擊力則減至80%。

攻守集散的組合

攻與集

・己方全體會集中攻擊見標敵人。

・當遇上需要快速解決或HP高的敵人時最為有效。

・當同伴集中時，很容易受到敵人的範圍神威和飛行道具等攻擊。

攻與散

・隊長會向目標敵人攻擊，而同伴則會攻擊其他敵人。

・當遇上使用飛行道具或範圍性神威的敵人時，可以有效地

・同伴散開不但難於進行回復，而且對付專門攻擊隊長的敵人更不利。

守與集

・同伴以隊長為中心集合，或由敵人處散開撤退。

・可以在敵人的包圍下撤退，再幫同伴回復最為有效。

・將己方集合很容易受到範圍性攻擊。

守與散

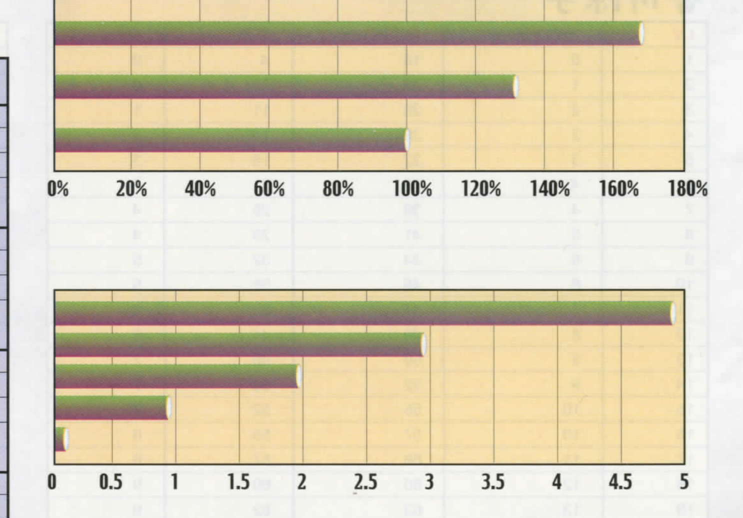
・從敵人處個別散開和撤退。

・在敵人的包圍下暫時撤退，與敵保持一定距離而使用使用神威。

・同伴散開不但難於進行回復，而且對付專門攻擊隊長的敵人更不利。

WILL SYSTEM

WILL SYSTEM是以各個同伴對主角抱有的「好感度」和「信賴度」，而直接影響其戰鬥時行動的系統。EVENT選擇的結果和戰鬥中的行動都會有改變。當好感度高的時候，普通攻擊、WILL技的傷害和回復值都會有BONUS附加，而好感度越高，附加值越大，或使用強勁WILL技。另一方面，信賴值高的時候，更加服從隊長的命令。信賴度越高，一次場戰鬥可以發動WILL技的次數越多。以下的兩個圖表就是好感度和信賴度所產生的變化。



戰鬥中的變化

信賴度上昇		
向同伴使用回復/攻擊力上昇/防禦力上昇	被使用神威者	↑
隊長將敵人擊倒	己方其中一個	↑
成功使用神威	被使用神威者	↑↑
隊長使用具有信賴度上昇效果的道具	被使用道具者	↑↑↑
信賴度下降		
隊長不能戰鬥	己方全體	↓↓↓
不能戰鬥	不能戰鬥的同伴	↓↓↓
敵方的特殊行動成功	己方全體	↓
使用道具失敗	己方全體	↓
使用神威失敗	失敗的同伴	↓
受到敵方的五次攻擊	受到攻擊的同伴	↓
體力減至最大值的30%以下	體力下降的同伴	↓
好感度上昇		
隊長向同伴使用回復/攻擊力上昇/防禦力上昇	被使用神威者	↑
隊長向同伴使用具有回復效果的道具	被使用道具者	↑
	被回復的不能戰鬥者	↑↑
隊長向同伴使用具有好感度上昇的道具	被使用道具者	↑↑↑
好感度下降		
隊長不能戰鬥	己方全體	↓↓↓
不能戰鬥	不能戰鬥的同伴	↓↓↓
從戰鬥中逃走	己方其中一個	↓↓↓
不能戰鬥維持至戰鬥完結	不能戰鬥的同伴	↓↓
異常狀態維持至戰鬥完結	有異常狀態的同伴	↓↓
先回復體力較多的同伴	體力差不多零的同伴	↓↓
先回復較後才有異常狀態的同伴	較前有異常狀態的同伴	↓↓
受到敵方的五次攻擊	受到攻擊的同伴	↓
體力減至最大值的30%以下	體力下降的同伴	↓



ITEM的重要

在城內和迷宮中取得的ITEM會帶來令好感度、信賴度提升和下降的用途，而這些ITEM都可以在戰鬥和平時使用，而以下的就是令好感度、信賴度提升和下降的ITEM LIST。

好感度UP
健康の水、きれいな石、香水、化田品、クシ
好感度DOWN
ねばねばしたもの
信賴度UP
戰術書、劍術教本、指南書
信賴度DOWN
怪しい本

序章

不死

在不斷的戰鬥中，得到勇名的生之國神將一「不死」完成任務後，便謁見命之神王，而向其報告有關任務的情況。不死來到命之神王面前，而命之神王在知道任務完成，便委託另一個任務給不死。因為在闇之國裡的妖獸不斷增加，所以命令不死到闇之國把率領著小妖獸的大妖獸消滅，從而令到神的庇護亦到達邊境之地，及使闇之國的人類知道神的慈悲和力量。



在離開神王之間後，不死在走廊上遇到神官「月影(ツキカゲ)」，而她見到不死時便問今次任務的地方。當不死說出是闇之國時，月影立刻問到為





何要庇護已被神遺棄的邊境之國，而不死則回答這是自己的意願，月影唯有對剛才自己的道歉，接著跟隨不死到天翔門之間。在天翔門之間，不死因知道任務的危險而不想與月影一同到闇之國，不過月影的決定令不死改變主意，最後二人一起步進天翔門。

第一章~「個別的旅程」

加賀

在闇之國的達斯達尼(タスタリ)村因為盜賊團一闇之牙的搶奪行動，令他們更加緊張。當中有一位自警團的見習生「加賀(カガト)」為了自我鍛鍊而在達斯達尼村附近的森林中進行修煉。

一心修煉的加賀在闇之森走了不久，便遇上第一個敵人一羽鼠羽。加



賀在這場激烈的戰鬥中取得勝利後，眼前便出現一位女子一奇利巴(キリハ)。雖然加賀拿剛才的勝利來表示自己的實力，但奇利巴卻覺得只是很簡單的事，而更向加賀訓話(之後會出現第一次EVENT選項，兩個選項只可選擇其一，而會影響對方的好感度或信賴度)。在一番對話後，二人便一起離開闇之森，返回達斯達尼村。



そうはいうけれど
奇利巴：信賴度下降
ごめん
奇利巴：信賴度上昇

在達斯達尼村，老婆婆在聽過加賀和奇利巴，便吩咐二人把最近威脅這條村莊的盜賊「闇之牙」消滅，而加賀聽到可以一顯身手立刻表現得非常興奮。由於加賀只得一人而不足夠應付，所以奇利巴亦答應一同前往。在選擇過後，老婆婆把200元和烈火の指輪交給加賀。加賀接著需要做的就是在村內收集情報和整理裝備。



俺なら大丈夫だ
奇利巴：好感度下降
キリハ一人では心配だ
奇利巴：好感度、信賴度上昇

離開老婆婆的家後，加賀便走到山頂上的鍛治屋。當進入鍛治屋的時候，才知道奇利巴已經在這裡等待自己。奇利巴要求加賀以仔的知道幫自己和他選取適合的武器。（每個角色和各武器之間會有適合度，而這會影響角色使用WILL技）。



やっぱ大威力の大劍
奇利巴：信賴度上昇
技で勝負の細劍
奇利巴：信賴度下降
安全第一の弓
奇利巴：信賴度下降

乱暴なキリハには大劍
奇利巴：好感度下降
華麗に舞うキリハには細劍
奇利巴：好感度、信賴度上昇

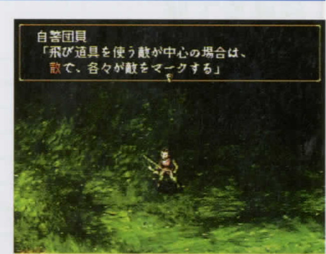
與自警團帳幕前的男子說話後，加賀和奇利巴便與自警團進行一場模擬的戰鬥（玩者可以趁這機會熟習一下戰鬥系統）。這場戰鬥是需要連續進行三次，當中會以行動來講解攻、守和集、散的組合特性。雖然加賀二人不會被打敗，但最好準備整全才進行這戰。經過這戰和準備行裝之後，加賀向老婆婆報告已經可以起行（選擇「ばっちりだ」），這樣二人離開村莊，向著消滅盜賊的目標進發

達斯達尼村

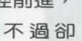
道具

チキの實（鍛治屋）





加賀二人進入闇之森後，一直沿路向前走，而中途亦不斷遇上了威脅著村莊的妖獸。當二人在闇之森走了一段時間，眼前便出現一個分叉路口。由於他倆不知道盜賊的基地，所以決定向左面的路徑前進，



不過卻給他們遇上了一隻擁有強勁神威的蒼狼鬼，因為現階段的加賀無法對付這強悍的妖獸，最後奇利巴提出撤退的建議。

蒼狼鬼只會出現一次，因此在戰鬥後可以到左面路段拾取道具。逃走的二人發覺左路段已經找到盜賊的蹤跡，於是決定往右面的路段探索，但遇上了鎧雞和水晶獸瓜。在戰鬥中途，突然天空有一個光球掉下來，而這次的衝擊雖令妖獸被掉下的大石壓死，但加賀和奇利巴亦遇上了危險。就在大石壓下之際，為了保護奇利巴的加賀突然釋放出一種不可思議的力量，不過這種力量的正體會甚麼呢？



闇之森（2）

道具

50バル（地面）

氣付け藥（地面）

カルベナの花（地面）

チキの葉（地面）

鬼の手（地面）



不死

利用天翔門來到闇之門的不死和月影在抵步時，月影因為第一次使用神族移動用的天翔門，所以感到十分疲倦。月影為了可以繼續與不死一起行動，唯有強忍地支持下去。不死決定首先抵到西面的達斯達尼村，從中取得有關的情報。



另一方面，與妖獸戰鬥途中被卷入神秘光球爆炸的加賀和奇利巴，不單沒有受傷，而且他們亦知道剛才那道光芒正是神族使用的「門」，而二人決定亦盡快離開該處。原來奇利巴剛才一直想著加賀所使用力量，而打算將件情況說給老婆婆知道。

轉眼間，又再次回到不死那邊。當不死和月影開始起行不久，便遇上水晶獸瓜和唾愚頭，雖然牠們以包圍之陣對付不死二人，但同樣他倆解決，不過在戰鬥後，立刻見到前面有一位少年倒在地上（不死可以用攻擊和大叫令他醒過來）。原來少年就是妖獸獵人一勇（ユウ），而他要求成為不死他們的同伴。



當到達分叉路口的時候，勇就提出休息一下，而不死亦知道人類和神族是不同的，因此准許進行休息（這個EVENT可以令全體的體力和神氣回



復)。休息過後，不死他們繼續前往達斯達尼村。不過在即將到達村莊的時候，勇在地上發現了妖獸的足跡，而且這罕見的妖獸亦在附近，便提議趁這機會獵殺妖獸，但不死對於命之神王命令消滅大妖獸以外的東西沒有興趣(如果選擇「いいだろう」，妖獸狩獵EVENT就會發生，而且出現妖獸「煌」，只要將牠打倒，便可以得到光輝の指輪和700元)。最後，不死他們終於來到達斯達尼村。





攻撃を仕掛ける
月影：好感度下降、信賴度上昇
勇：好感度、信賴度下降

声を掛ける
月影：好感度上昇
勇：好感度、信賴度上昇

いいだろう
勇：好感度、信賴度上昇

一人で行け
勇：好感度、信賴度下降

闇之森（3）

道具
チキの葉(地面)
チキの葉
氣付け藥×5(地面)
空力の靴(地面)
荒革の手袋(地面)
カルベナの實(地面)
烈火の指輪(地面)
くたびれた革鎧(地面)



抵到村莊後，勇立即離開不死的隊伍，而不死他們卻在村口遇上不死十分討厭的神將—「孔雀」，不過他說過一些令人討厭的說話便離開。月影接著為了收集情報而暫時離開不死的身邊。在村長的帳幕前，不死找到了月影。透過僕人的轉達，不死二人終於見到這村莊的村長。村長經過月影的講解才知道神將・不死的到來是為了解救他們的威脅，而準備了房間給他們作休息之用。當進入房間不久，不死突然聽到一把似曾相識的聲音，原來是神族的蔓乃姬，而她因為聽到不死到闇之國消滅妖獸的傳聞，從鄰國「大地之國」來到這裡，而想與不死同行消滅妖獸(這裡選擇「連れて行く」，蔓乃姬就會成為同伴；相反，蔓乃姬則會返回家中)。在準備一切後，不死他們就離開了村莊，再次進入闇之森尋找有角的大妖獸。





信賴しているわけではない
月影：信賴度上昇、好感度下降

誰でもいいというわけではない
月影：好感度上昇

連れて行く
蔓乃姬：好感度上昇

田目
蔓乃姬：好感度下降

加賀

另一方面，剛剛遇上了危險的加賀和奇利巴到達闇之森的中央地帶。雖然二人差不多到達東面的盜賊基地，但可惜他們途中踏進了盜賊「闇之牙」的陷阱，而且卑鄙的盜賊們利用迷藥令他們立即睡著了，接著二人被盜賊關進了監牢之內。當他們知道自己已在盜賊基地，而感到是喜是憂之際，聽到一把少女的聲音。那位名叫狩恩(シュオン)的少女，在不用打倒盜賊下走出了監牢，而她原來為了奪取盜賊的財寶而來。狩恩和加賀交涉後，終於達成了合作交易。在他們走到上層時，便遇上了盜賊「闇之牙」的頭目，而加賀他們立即上前消滅眼前的敵人(第二、三場戰鬥最好集中攻擊手下，才攻擊頭目)。經過連續的三場戰鬥，雖然加賀他們都將盜賊團打敗，但最後頭目利用手持力の太刀攻擊加賀時，加賀身上再次出現那股力量，把其全力的攻擊彈開。盜賊頭目遺下力の太刀離開後，狩恩便取得了盜賊的財寶，而加賀亦決定與狩恩返回村莊。







まかせとけ！
奇利巴：好感度下降
狩恩：好感度、信賴度上昇

ここは慎重に行こう
奇利巴：好感度上昇
狩恩：好感度下降

盜賊的基地

道具
修行服(地面)
チキの實×3(地面)

回到達斯達尼後，加賀立即得到村民熱烈的歡迎，奇利巴決定先向老婆婆報告，狩恩亦暫時離開了隊伍。奇利巴將加賀在闇之森發出的不可思議力量告於老婆婆後，老婆婆便預測到神來之地即將有所改變，所以決定給加賀出外冒險。

加賀在鍛冶屋前面找到了剛才認識的狩恩，而她邀請加賀一起冒險。走出闇之國，看看外面的世界(如果選擇「行きたい」，加賀會告訴狩恩自己並不是在闇之國出生，而自己的父母亦不知。





行きたい
狩恩：好感度、信賴度上昇

オババ達に相談してみないと
狩恩：好感度、信賴度下降

不死

不死、月影和蔓乃姬一起進入闇之森，而走到分叉路的時候，又再次休憩EVENT。如果蔓乃姬未成為同伴的話，月影會因為疲倦而暈倒，這是選擇「氣遣う」可以大幅增加月影的好感度。相反，蔓乃姬成為同伴的話，則發生蔓乃姬因為看到月影的樣子而提議休息。選擇「休む」時，會發生「秘葉・超SUPER闇蔓SPECIAL」EVENT。選擇「飲む」，不死的體力和神氣回復，而選擇「飲まない」則回復月影的神氣。





諌める
月影：信賴度上昇、好感度下降

氣遣う
月影：好感度上昇

突き放す
月影：信賴度上昇
蔓乃姬：信賴度下降

休む
秘藥Event發生

飲む
月影：信賴度上昇
蔓乃姬：好感度、信賴度上昇

飲まない
月影：信賴度上昇
蔓乃姬：好感度、信賴度下降

進入分叉路口的左面路段不久，突然眼前出現一隻強悍的蒼狼鬼，而後面亦出現兩隻水晶獸凪。不死看到牠們的衝過來，立即拿起準備戰鬥。這隻「蒼狼鬼」就是不死尋找的大妖獸。它不單體力多，而且懂得攻擊系和回復系神威，所以首先解決的是兩隻水晶獸凪。打倒蒼狼鬼後，不死在其屍體的額頭上找一顆注了神氣的石頭，而能夠將神氣收集並注入石中，那個人必定擁有強大的力量。由於件事十分奇怪，而打算盡早匯報給命之神王，可是闇之國沒有天翔門，所以唯有先到附近的大地之國，順道謁見很多沒有見面的葉之神王。這樣他們便向大地之國進發。



加賀

加賀為了出外冒險，與狩恩一起到老婆婆的家，和老婆婆及奇利巴商量。當加賀向老婆婆提出自己想到外面的世界旅行時，老婆婆不單沒有阻止，反而贊成加賀的想法，即時令到加賀產生疑惑，而且亦吩咐奇利巴一同前往。之後老婆婆更將300元交給加賀作為旅程準備的資金。





準備旅程的行裝後，加賀便到村長家裡面的房間中找到狩恩，而她立刻要加賀想想和她一起旅行會不會開心(選項)？在告訴老婆婆起行之前，加賀為了測試自己的實力，而找了自警團帳幕內的團長說話。只要使用3人互相使用神威，便會很容易取勝，以及取得「修練之胴著」。

本想找老婆婆的加賀在老婆婆家中看到奇利巴正在尋找一些東西，但當加賀走近奇利巴的時候，突然她的腳下出現一隻老鼠，令平時好像姐姐的奇利巴變得非常驚懼，而抱住眼前的加賀，使加賀知道奇利巴的要害。



再次進入老婆婆的家時，終於找到老婆婆。加賀向她道別後，便依照老婆婆的指示，透過東面的雲橋前往初次踏足的國度—「大地之國」。



そうだな
奇利巴：好感度、信賴度下降
狩恩：好感度、信賴度上昇

いいや
狩恩：好感度、信賴度下降

第二章~「二人的相遇」

不死

不死為了返回生之國，而抵達大地之國的神殿。月影在大地神殿入口離別隊伍之後，不死沿著樓梯向下走，便找到楠葉公的房間。進入房間之後，蔓乃姬的父親—楠葉公和母親—楠美妃出來迎接。如果之前蔓乃姬成為同伴的話，蔓乃姬在看過父親的表情，自動回到自己的房間；相反，沒有成為同伴的話，楠葉公見到好奇心旺盛的蔓乃姬滿臉愁容。這時，不死便請求楠美妃，希望可以與蔓乃姬一起旅行。



不死在最底層的神王之間謁見葉之神王時，神王拜託不死調查卡魯(カル)湖被污染的原因，這是因為神王之証明—「葉之珠」被某人盜取了，所以神王不能離開這裡。另一方面，葉之神王亦問及不死那經已逝世的父親，可惜不死並不想談論這個話題。

謁見葉之神王後，不死再次走進楠葉公的房間。在隔鄰的房間，與蔓乃姬傾談。從蔓乃姬知道卡魯之湖被污染事件可能是以前在大地之國見過的神將—「孔雀」，接著蔓乃姬請求希望成為不死的同伴。選擇「いいだろう」，蔓乃姬就可成為同伴。



當蔓乃姬成為後，不死沿著樓梯走到神殿的入口，而暫時離隊的月影亦回到隊中，這樣他們三個人向卡魯湖的方向開始調查。





加賀

另一方面，剛才開始旅程的加賀終於到達大地之國的首都古亞拿(クアラ)城，而三人便分開收集情報。當加賀走到城鎮西面的武鬥大會入口時，從入口的職員口中得知古奧巴拿(クオバラ)兄弟在明日舉行的武鬥大會中以強者姿態出場的情報。在古亞拿城入口處附近的小屋二樓找到了狩恩，而她對這個國的國民著重的信仰並不認同，這可能是她討厭神族的關係。





そう思う
狩恩：好感度上昇
そうは思わない
狩恩：好感度、信賴度下降

回到宿屋的二樓，看到奇利巴與狩恩之間有一道不尋常的氣氛，而狩恩聽到加賀說強者古奧巴拿兄弟會在明日舉行武鬥大會出場時，便邀請加賀一起觀看大會，但奇利巴卻以冷淡的說話，這樣被逼落在二人的爭執之間。



よし,行こう
奇利巴：好感度、信賴度下降
狩恩：好感度、信賴度上昇
キリハどう思う
奇利巴：好感度、信賴度上昇
狩恩：好感度、信賴度下降

翌日，加賀從雜貨屋內的男子口中得知「獸之谷」出現了一種價值1000大元的妖獸「銀雞」，所以決定趁大會開始之前，到獸之谷鍛煉一下自己的身手。在獸之谷出現的銀雞在開始時便會立刻逃走，所以在遇上時立刻衝前集中攻擊其中一隻(將石頭推下，把河道封住)。從獸之谷回到古亞拿城的雜貨屋時，狩恩想買桌上那漂亮的「寿葉石」。





買ってやる！
奇利巴：好感度下降
狩恩：好感度、信賴度上昇
我慢させる
奇利巴：好感度上昇
狩恩：好感度下降、信賴度上昇

獸之谷

道具

玄武の甲冑(地面)
500バル(地面)
冰雨時雨(地面)
天馬の草履(地面)

由於武鬥大會即將舉行，所以加賀他們便趕往鬥技場。在入口職員身上知道，今次大會的優勝者可以得到2000大元，而參賽費全免，因此加賀決心在武鬥大會中出場，挑戰古奧巴拿兄弟。在選手室登記時，奇利巴和狩恩為加賀參賽同伴一事而爭吵起來，加賀就需要從二人中選擇其中一個，之後更遇上大熱門的古奧巴拿兄弟。經過兩場熱身賽，終於到了與古奧巴拿兄弟一戰的決賽，開始時最好集中攻擊其中一個。最後加賀憑實力勝出這次的大會，而古奧巴拿兄弟把「魔人の甲」送給加賀。獲取2000大元的獎金後，加賀他們便離開鬥技場。





シュオンと
奇利巴：好感度下降
狩恩：好感度、信賴度上昇
キリハと
奇利巴：好感度、信賴度上昇
狩恩：好感度下降

經過連接鬥技場和古亞拿城的石橋時，他們見到前面有位少年躺在橋上。雖然加賀想上前叫醒那少年，但奇利巴卻阻止，而她則以說話令他自動起身。原來他是旅行獵人一勇，而勇找加賀三人的目的是為了與他們作一宗交易一合作解決卡魯湖污水問題，而之後獲得的3000大元酬金則平均分。雖然各人都贊成這項交易，但分帳的問題令勇放棄合作而離開。



シュオンに賛成
狩恩：好感度、信賴度上昇
ユウに賛成
狩恩：好感度下降
勇：好感度、信賴度上昇

不死

另一方面，不死為了調查卡魯湖受污染的原因，而來到卡魯湖附近的夏蘭詩(ハラス)村。不死進入中央的村長家，而希望可以聽到卡魯湖最近的情況。原來湖不單被污染，而且妖獸增加到連村民也不敢到湖的附近。在不死與村長談話途中，突然有一位村民忽忙地走進來，而他說妖獸已經進入了夏蘭詩村。前往夏蘭詩村西南方那條通往湖畔道路的途中，不死看到妖獸正向漁夫襲擊，於是立即把牠們擊斃，而繼續前往湖畔的方向。終於趕到湖畔的不死們遇上這批妖獸的頭目一白豹，而牠更聯同五隻目亞攻擊不死他們。這時，最好使用就是範圍性高的神威，而以此消滅阻礙的目亞們，才集中攻擊白豹。雖然將白豹擊倒，但妖氣仍然存在，而蔓乃姬更以她的能力估計那散發妖氣的妖獸正隱藏在洞窟之內，最後他們決定前往那洞窟調查。





職業特「攻」隊

加賀

與此同時，加賀他們亦來到夏蘭詩村。狩恩找商人組合聽取情報和酬金的事，暫時離開隊伍，而奇利巴則從村民身上收集情報。在中央的商人組合中，狩恩因為知道神將不死己經前往洞窟消滅妖獸。狩恩由於害怕被人捷足先登而無法取得酬金，所以顯得十分焦急。至於，奇利巴則知道前往卡魯湖源流的捷徑，就是洞窟東北面的大裂縫，這樣他們三人立刻向卡魯湖出發。





夏蘭詩村

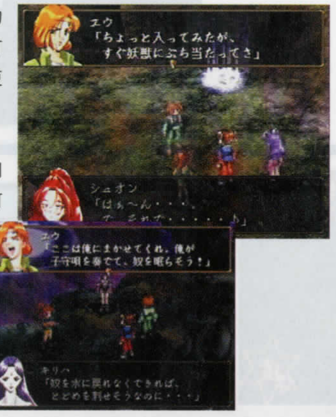
道具

不夜編
カルベナの花
毒消し薬
光神の手甲
加賀編
チキの葉
からくりの鎧
共通
チキの實
鬼の手
甘味丸

在進入洞窟的大裂縫時，便發現之前在古亞拿的鬥技場遇上的勇。由於勇在挑戰消滅妖獸時被打敗，所以結果在這裡等待加賀的到來。雖然狩恩更乘機將分帳變成9對1，但勇仍然加入隊伍。

在入口附近的分叉路右面，加賀拾到一支木棒。當繼續前進時，他們才前路已被河水間開，唯有利用剛才拾到的木捧把斜坡上的大石弄下，倒塞河口。經過一段時間，終於找到卡魯湖的源流，而加賀他們亦發現污染湖水的元兇一龍空虛園。與龍空虛園戰鬥開始同樣使用範圍性神威將目亞擊斃，之後才向龍空虛園集中攻擊。只可惜在即將把龍空虛園打倒時，被牠從空隙中逃到水中回復。為了再與龍空虛園戰鬥，勇打算利用吹奏催眠曲，令妖獸進入睡眠狀態，但結果卻觸弄了牠，而不斷追著他們。





卡魯湖畔的洞窟（1）

道具

チキの實（地面）
毒弓・ムラサキ（地面）
妖刀幻夜（地面）

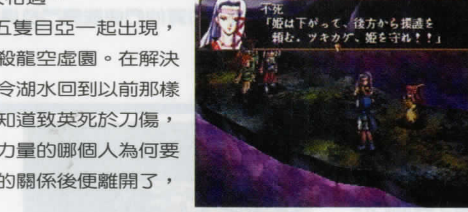
不死

解決夏蘭詩村的事件後，立刻出發的不死終於到達洞窟的入口。不死發覺洞窟內有很強的妖氣，令他們由此肯定妖獸就是湖水被污染的元兇。當走到第二個分叉路口時，警戒心強的不死發覺妖氣越入越濃，但蔓乃姬好像聽不到似的。再走過一條路段後，不死們發現葉之神王委派到卡魯湖調查的神將一致英伏屍在這個洞窟。在謹愼地前進之下，不死眼前突然有四個人類迎面而來，而之前在闇之國見過的勇亦在此，原來他們正被妖獸追趕著。對責任保護人類的不死立刻叫他們離開，而他們三人則擋住妖獸的前進。這次正是不死和加賀的第一次相遇。

不死與龍空虛園戰鬥時，牠亦會和五隻目亞一起出現，而打倒牠們的方法亦同樣先殺目亞，後殺龍空虛園。在解決元兇後，蔓乃姬利用自己獨有的能力，令湖水回到以前那樣潔淨。當談到致英的死因時，不死已經知道致英死於刀傷，而並不是這妖獸，但到底擁有擊斃致英力量的哪個人為何要這樣做呢？最後不死向加賀說出神與人的關係後便離開了，而勇亦隨即離開加賀他們。







卡魯湖畔的洞窟（2）

道具

迅雷（地面）
チキの實（地面）
龍牙無雙（地面）

加賀

回到夏蘭詩，狩恩和奇利巴分別暫時離隊。加賀在雜貨屋隔鄰的民家中找到勇，而他經過加賀的開解後，再次成為同伴。此外，在小橋附近的民家中找到奇利巴，而她正掛念村莊，亦擔心婆婆的健康，在經過加賀的安慰，奇利巴終於回復精神。至於狩恩在商人組合那邊已經很耐，加賀唯有到商人組合看看狩恩。狩恩原來為了妖獸打倒的問題而爭論取得酬金的多少。當經過神官家前面的通道時，加賀遇上一位正被壞人欺負的少女，而趁壞人的分神便和少女逃走。隱蔽的一角，經過互相的介紹後，加賀才知道那少女正是神族的小夜姬。不過他倆說話時，狩恩、勇、奇利巴亦相繼出現。小夜姬今次來到這裡想知道是否有反抗神族的人類組織一反神團，而他們的基地正是狩恩的故鄉一火之國。加賀在聽過大家的說話便決定前往火之國，但之前先要回到古亞拿城準備。今次前往火之國的方法並非之前步行，而是使用大地神殿的天翔門。當加賀完成準備而走到西面的神殿入口告訴小夜姬已經整理完畢





その通りだ
獎金3000バル
いや違う
獎金1500バル

不死

完成任務後，不死立刻返回大地之神殿，向葉之神王匯報任務的結果。此外，不死從神王口中得知自己的親妹一小夜姬到了大地之國。當不死從神王之間走出來的時候，便見到月影忽忙地走過來，而她想告訴不死，小夜姬古亞拿的生之神殿中失蹤。不死在得知這個消息後，立刻趕往生之神殿。

就在加賀他們與小夜姬談得興高采烈的時候，不死亦隨即來到生之神殿。接著，不死命令小夜姬與他一起返回生之國。加賀在小夜姬離開後，立即出發往火之國。





劍(近)　使用角色：加賀、奇利巴、不死、月影、狩恩

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
カガトの劍	—	38	48	30	—	加賀專用
シュオンの劍	—	26	36	30	—	狩恩專用
キリハの劍	—	42	40	30	—	奇利巴專用
ツキカゲの劍	—	34	38	30	—	月影專用
長劍	—	46	26	30	100	—
力の太刀	—	80	100	70	—	加賀、不死、狩恩專用,CR HIT時毒效果(30%)
野太刀	—	58	60	30	380	—
円月刀	—	76	62	50	600	—
鷹爪之太刀	—	98	64	70	800	—
冰雨時雨	地	110	56	10	840	CR HIT時結冰效果(10%)
黃巾刀	—	130	76	30	1200	—
剛裂刀	—	152	96	15	1800	—
輝皇星劍	—	180	142	50	—	奇利巴專用,CR HIT時敏捷下降效果(30%)
炎魔之太刀	火	186	122	40	4400	CR HIT時炎效果(50%)
六支乃太刀	—	214	116	45	5200	—
春雷	光	256	130	50	5600	CR HIT時電擊效果(50%)
アザラギの劍	風	232	150	35	7400	—
神刀・タチノカミ	—	254	146	30	9900	—
真一文字刀	—	320	180	15	30000	—
黑死の劍	命	330	200	50	30000	CR HIT時即死效果(10%)
桃風の惑劍	—	376	116	30	36000	CR HIT時混亂效果(10%)
混世魔王劍	—	400	210	45	—	月影專用

大劍(近)　使用角色：加賀、奇利巴、不死、月影、狩恩

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
廣刃劍	—	64	20	30	120	加賀、不死專用
烈波大劍	—	92	38	30	550	—
斬馬刀	—	110	46	25	750	—
餓狼之太刀	—	124	32	30	900	CR HIT時混亂效果(30%)
妖刀幻夜	—	130	26	30	1000	CR HIT時毒效果(20%)
黑炎劍	火	176	42	40	2500	CR HIT時炎效果(50%)
慙愧丸	—	206	44	30	3200	—
大劍・ホムラハ	—	220	68	30	5400	—
龍尾之太刀	—	270	70	50	7000	—
タケノミカヅチ	風	288	68	30	6000	CR HIT時電擊效果(50%)
冰牙之太刀	地	288	62	30	9100	CR HIT時結冰效果(20%)
兩刃劍	—	330	48	30	15500	—
天位バエウの大劍	—	362	52	40	20000	—
天威夢想	—	408	58	20	30000	—
七星劍	命	420	76	30	32000	CR HIT時體力略奪效果(40%)
闇鴉	命	440	98	40	65000	CR HIT時即死效果(20%)
封炎劍スサノオ	火	500	120	40	—	"加賀專用,CR HIT時結冰效果(50%)"

槍(近)　使用角色：加賀、奇利巴、不死、月影、狩恩

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
不死の槍	—	54	0	45	—	不死專用
警備の槍	—	52	30	45	110	不死、奇利巴專用
三ツ鎌槍	—	62	56	45	400	—
片鎌	—	74	60	45	580	—
刺叉	—	90	64	45	760	—

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
龍牙無雙	風	120	58	45	800	CR HIT時電擊效果(40%)
十文字槍	—	140	72	45	1500	—
方天戟	—	166	70	45	2000	—
紫炎毒の槍	—	198	94	45	4200	CR HIT時毒效果(20%)
雙鬼槍	—	214	100	45	4800	—
靈樹の槍	地	270	130	45	9600	—
青龍田月	—	280	120	45	10000	—
忌・赤血槍	命	330	76	45	11000	CR HIT時體力略奪效果(40%)
蘭支亞	—	300	136	45	13500	—
竜風の槍	—	320	154	45	16000	—
朱神の槍	火	340	180	45	12000	CR HIT時炎效果(50%)
三日月斧槍	—	352	84	45	40000	—
霧冰月影	地	364	152	45	55000	CR HIT時結冰效果(40%)
槍神・毘沙門天	—	380	0	45	—	不死專用

弓(遠)　使用角色：加賀、奇利巴、不死、月影、勇、狩恩

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
ユウの弓	—	28	32	25	—	勇專用
狩獵の弓	—	42	30	25	400	勇專用
剛の弓	—	46	28	25	520	—
毒弓・ムラサキ	—	58	40	50	560	CR HIT時毒效果(20%)
ヴァラルの弓	—	66	44	25	1600	—
旅人の弓	—	72	45	25	2000	—
火炎ヴァバラの弓	火	78	52	25	1500	CR HIT時炎效果(50%)
木靈の弓	地	82	70	25	3600	—
瞬速の弓	—	88	60	25	4000	—
ミズナギの青弓	地	100	86	35	4000	CR HIT時結冰效果(20%)
靈樹の弓	光	112	80	25	7400	—
鳳殺め	—	130	96	25	9000	—
雷弓・ミカヅチ	—	150	108	20	9200	CR HIT時電擊效果(50%)
勇弓夏候惇	地	148	110	25	18000	—
大戰弓	—	162	108	25	15000	—
妖弓サカキ	—	180	120	70	16000	CR HIT時混亂效果(30%)
ブラおの聖弓	光	192	124	25	30000	—
天駈ける星の弓	光	200	128	30	26000	勇專用

飛(遠)　使用角色：加賀、奇利巴、不死、月影、狩恩

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
石樂礫	—	44	62	20	140	狩恩、奇利巴專用
手裏劍	—	48	90	20	500	—
分離手裏劍	—	52	102	20	1000	—
掌炎刃	火	88	96	20	1200	CR HIT時炎效果(50%)
永久冰河の欠片	地	102	88	20	1300	CR HIT時結冰效果(30%)
紫炎毒・投爪	—	96	160	20	3400	CR HIT時毒效果(20%)
黒死爪・ヨウヤ	命	148	134	20	4800	CR HIT時即死效果(20%)
硬石の飛礫	—	164	280	20	9600	—
雷獸ミカヅチの牙	風	176	264	20	8800	CR HIT時電擊效果(50%)
曉	火	190	320	20	—	CR HIT時炎效果(60%)

短劍(近)　使用角色：蔓乃姬

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
蔓乃姬の劍	—	25	0	50	—	—
迅雷	風	52	0	40	600	CR HIT時電擊效果(50%)
三頭魔犬の刃	—	78	0	50	800	—
鐵碎刃	—	106	0	50	3600	—
霞	風	126	0	50	5600	CR HIT時敏捷下降效果(20%)
疾風	風	154	0	40	4000	CR HIT時敏捷下降效果(30%)
蛇牙	—	182	0	50	10000	CR HIT時毒效果(30%)
神行太保の短劍	地	220	0	50	16000	CR HIT時體力略奪效果(40%)

杖(近)　使用角色：小夜姬

名稱	屬性	攻擊力	神氣	CR率(%)	價格	附加效果
小夜姬の杖	—	10	0	0	—	—

敵表

敵名	LV	HP	屬性	EXP	GOLD	取得ITEM	確率(%)
羽鼠羽	2	260	無	4	10	カルベナの葉	35
目怨	3	280	葉	5	8	健康の水	15
子魂	3	100	命	4	10	田月刀	2
鎧雞	3	500	葉	7	12	カルベナの花	20
疾蜂	8	480	空	6	22	荒革の手袋	15
唖愚頭	4	780	火	8	18	必殺の腕輪	2
水晶獸 凪	6	540	空	8	40	チキの葉	30
ねずみ	1	320	無	3	5	カルベナの葉	10
煌	1	1800	空	10	700	光輝の指輪	100
蒼狼鬼	10	5000	命	16	100	チキのしずく	100
闇の牙槍使い	5	440	無	12	30	カルベナの葉	20
闇の牙斧使い	5	100	無	6	4	カルベナの葉	20
闇の牙弓使い	5	320	無	14	30	カルベナの葉	20
闇の牙頭目	5	1200	火	20	300	カルベナのしずく	100
闇の牙頭目	5	1600	火	40	300	カルベナのしずく	100
自警團團長	5	1500	無	40	0	カルベナのしずく	100
自警團劍使い	5	300	無	3	0	カルベナの花	1
自警團槍使い	5	300	無	3	0	カルベナの葉	1
自警團弓使い	5	300	無	3	0	チキの葉	1
寶魂	14	380	命	9	28	シシんの鎧	3
幽劍	12	540	火	10	32	カルベナの葉	30
男泥	12	600	葉	13	36	毒消し藥	20
妖元	16	380	命	16	42	チキの葉	40
銀雞	5	100	空	8	1000	冰水の指輪	1
目亞	12	380	葉	14	22	きれいな石	15
水晶獸 漣	12	280	葉	28	44	目覺めの木槌	10
沓豹	16	540	空	22	30	チキの葉	30
鈍霧	14	760	葉	26	78	カルベナの花	40
殼屯	16	400	葉	20	56	永久冰河の欠片	3
白豹	28	5000	葉	80	375	氣付け藥	20
龍空虛園	32	6000	葉	80	320	カルベナのしずく	100
クオバラ兄	20	2200	空	1	1	カルベナの葉	100
クオバラ弟	18	1800	空	1	1	カルベナの葉	100
ムアン	22	1400	無	1	1	カルベナの葉	100
ジョカク	22	920	無	1	1	カルベナの葉	100
タケ	20	2000	無	1	1	カルベナの葉	100
タニ	24	1700	無	1	1	カルベナの葉	100
目亞(砂地)	22	680	葉	24	62	健康の水	20
鎧雞(砂地)	25	760	火	26	82	カルベナの花	26
鬼蟲(砂地)	20	880	葉	28	118	毒消し藥	30
封願(砂地)	18	700	空	30	120	チキの葉	20
天空の國の劍兵士	28	700	空	28	150	カルベナの花	25
天空の國の槍兵士	22	540	空	24	136	チキの葉	20
天空の國の弓兵士	20	680	空	26	124	アマミカズチの衣	2
一般劍兵	18	600	無	18	90	タケノミカヅチ	2
一般槍兵	20	480	無	16	88	カルベナの花	20
一般弓兵	16	580	無	14	94	チキの葉	40
火の國の機操兵	28	600	無	46	280	カルベナの葉	20
女啞	22	600	火	38	360	戰術書	12
天空の國の豪兵士	20	900	空	30	180	カルベナの花	5
天空の國の弓兵士	20	700	空	28	160	カルベナのしずく	50
反神團員	20	880	火	26	100	カルベナの葉	20
反神團員	20	940	火	26	100	カルベナの葉	20
反神團見習	20	900	火	28	100	カルベナの葉	20
反神團戰門員	20	1200	火	24	100	カルベナの葉	20
反神團班長	20	1000	火	28	100	カルベナの葉	20
反神團頭目	20	4000	火	50	700	チキのしずく	100
赤い服の男	20	2600	空	60	500	カルベナのしずく	100
神將紫電	20	7600	空	120	500	チキのしずく	100
神將雹牙	20	8000	火	120	500	チキのしずく	100
反神團らしき者	20	880	空	50	110	カルベナの葉	20
反神團らしき者	20	850	空	52	110	カルベナの葉	20
チンピラ	20	800	無	18	100	カルベナの葉	20
ごろつき	20	800	無	20	120	カルベナの花	20
厄徒	28	800	無	60	380	アザラギの劍	2
鬼蟲	25	660	葉	54	236	香水	20
幽炎	26	900	無	46	220	カルベナの葉	25
水晶獸轟	25	1000	葉	44	320	劍術教本	20
靈騎	28	840	火	38	280	チキの葉	25
双角	32	1200	空	58	335	カルベナの花	35
水晶獸轟(地下)	35	1200	葉	22	320	チキのしずく	5
靈騎(地下)	38	1000	火	18	280	チキの葉	20
双角(地下)	42	1460	空	26	335	カルベナの花	35
紅煉鳳	44	1400	火	32	600	チキのしずく	4
白豹	28	1260	葉	68	380	氣付け藥	20
皇麟	25	1500	光	58	340	知識の書	3
精岩公	34	1480	葉	76	440	大地の指輪	1
紅煉鳳	34	1200	火	70	600	炎のはちがね	2
紗牙羅獸王	25	6000	光	300	1500	カルベナのしずく	100
闇の牙槍使い	25	1800	空	94	600	カルベナの花	20
闇の牙弓使い	25	1920	空	88	600	カルベナの花	20
金剛臣	25	8000	無	100	1000	カルベナのしずく	20
蒼狼鬼	25	6800	命	200	1000	チキのしずく	100
カガト自身	25	5000	火	200	1000	カルベナのしずく	100
謎の男	25	8000	空	400	500	カルベナのしずく	100
機操兵	36	1200	無	134	460	天威夢想	2
怪元	32	1600	光	120	400	チキの葉	20
偶詩人	30	1800	葉	136	380	カルベナの葉	20
四天	34	2100	無	144	400	カルベナの花	20
式無	32	2400	空	152	420	氣付け藥	20
縛佁	30	980	火	142	360	カルベナのしずく	5
蛮雞	36	1600	空	132	380	カルベナの葉	20
水晶獸旋	30	2000	葉	158	480	空斬りのはちがね	1
搭岩魔人	40	2600	葉	196	580	きれいな石	20
跳珠	36	1400	光	110	400	化田品	15
嵐蜂	28	1560	空	180	460	チキの葉	20
蒼炎鳳	42	1620	空	250	800	炎術士の籠手	2
天空の國の機操兵	36	2400	無	144	354	カルベナの葉	20
天空の國の劍兵士	32	1600	空	230	380	神將の鎧	2
天空の國の槍兵士	30	1600	空	190	334	カルベナの實	20
天空の國の豪兵士	38	1800	空	200	380	チキの實	5
天空の國の弓兵士	36	1800	空	170	380	カルベナの花	5
火の國の劍兵士	32	1800	火	162	420	カルベナの葉	20
火の國の槍兵士	30	1800	火	150	400	ヴァルガの大鎧	2
一般劍兵	28	1400	無	148	375	カルベナの花	20
一般槍兵	30	1520	無	144	400	怪しい本	20
一般弓兵	26	1400	無	146	380	カルベナの實	20
神將堂聵	50	10000	火	500	1000	カルベナのしずく	100
神將普炎	48	9200	火	500	1000	カルベナのしずく	100
神將豪雪	52	12000	空	500	1000	カルベナのしずく	100
神將雷鳴	50	8000	空	500	1000	カルベナのしずく	100
空の神將	40	10000	空	500	1000	カルベナのしずく	100
天空の國の劍兵士	40	2400	空	260	420	破神の首飾り	2
天空の國の槍兵士	42	2500	空	220	440	カルベナの實	20
天空の國の豪兵士	44	2800	空	52	400	シャフィアの甲冑	2
天空の國の弓兵士	38	2200	空	60	500	カルベナのしずく	30
一般劍兵	32	2400	無	280	420	チキの實	25
一般槍兵	33	2400	無	260	380	カルベナの花	30
一般弓兵	35	2000	無	280	360	健康の水	20
大地の國の機操兵	42	4000	無	144	600	朱神の槍	2
命の國の機操兵	40	3800	無	144	500	七星劍	2
天空の國の機操兵	36	2400	無	144	600	カルベナの葉	20
神將風牙	40	14000	空	500	1000	カルベナのしずく	100
天空の國の劍兵士	40	60000	空	280	480	破神の首飾り	2
天空の國の槍兵士	42	5400	空	240	550	チキのしずく	20
反神團らしき者	42	5200	空	300	800	カルベナの葉	20
反神團らしき者	40	4200	空	300	800	カルベナの葉	20
反神團らしき者	44	4600	空	300	800	カルベナの葉	20
反神團らしき者	40	3400	空	300	800	カルベナのしずく	20
紗牙羅獸王 二式	40	3600	光	400	1000	カルベナのしずく	100
紗牙羅獸王 三式	40	3600	光	400	1000	カルベナのしずく	100
護衛兵	38	3000	無	300	2000	カルベナの花	20
神將真仁	55	16000	葉	600	5000	カルベナのしずく	100
金剛臣	580	3200	葉	360	750	カルベナの實	20
尖獄	44	2600	葉	440	860	氣付け藥	30
魔泥子	38	3800	葉	340	780	ねばねばしたもの	10
水晶獸 沫	40	1400	葉	420	1200	チキの實	30
水晶獸 穿	48	2600	光	480	1000	カルベナの花	30
煌	50	1000	光	300	3000	カルベナのしずく	20
豪角	44	3400	空	400	520	チキのしずく	5
剛仁	40	2800	無	520	720	光のお守り	1
水晶獸 乱	38	2200	空	440	630	氣付け藥	35
封願	36	2600	空	460	520	指南書	40
雀士	40	2600	無	520	640	萬能丸	30
雀爪	46	2600	無	580	880	きれいな石	40
偶凡人	42	1800	葉	540	800	チキのしずく	5
魔貝那	40	1600	無	500	980	カルベナのしずく	20
大一	42	2400	火	640	840	書物	5
影浮蘇	48	320	光	520	720	アイリの水	5
摩愚墮	50	3600	葉	580	1000	赤い糸	5
紗牙羅獸魔王	46	2400	光	700	1500	赤い糸	5
靈帝	60	15000	命	1500	600	カルベナのしずく	100
雷焔鶯	62	14000	命	1500	700	カルベナのしずく	100
ナオズミ	60	12000	火	1000	10000	カルベナのしずく	100
ヨシムネ	55	12000	火	1000	10000	カルベナのしずく	100
氣吸收形態	99	32000	命	10000	10000	カルベナのしずく	100
氣吸收形態	99	32000	命	10000	10000	チキのしずく	100
氣暴走形態	99	32000	命	10000	10000	カルベナのしずく	100
氣暴走形態	99	32000	命	10000	10000	カルベナのしずく	100
神將庸章	60	10000	命	1000	5000	カルベナのしずく	100
神將冥華	62	12000	命	1000	5000	カルベナのしずく	100
神將百起	68	16000	命	1000	5000	カルベナのしずく	100
紅煉鳳	58	3200	火	72	1000	カルベナのしずく	2
雫	60	3600	葉	3080	1000	降魔の指輪	3





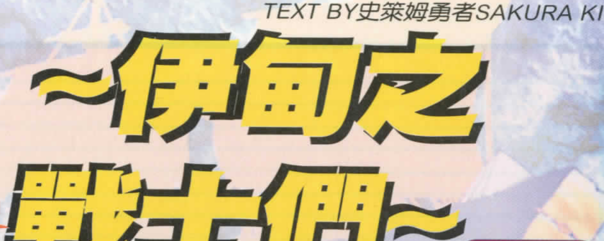






TEXT BY史萊姆勇者SAKURA KI

DRAGON QUEST VII ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



PS

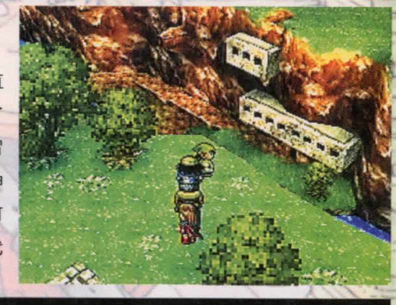
生產商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM×2
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RPG	

神魔大戰的終曲

上回提要： 主角們經過重重考驗，取得了傳說中的「人魚之月」，並且取得真的魔法飛毯，終於可以來到世界第一高塔，令被神封印了的英雄美魯比重現人間。不過這時瑪利比露的爸爸突然病倒，很需要家人的支持和專心休息。為了令瑪利比露的爸爸靜心休養，不要再為她冒險的事情擔心，主角便讓瑪利比露留在家中。在另一方面尤巴魯族又再在遺跡發掘現場附近出現，因此主角們便出發到那裡調查。很巧合又再上了尤巴魯族選跳舞娘，可是他們現在缺乏豎琴師。基法王子的後裔拉娜，為了要找到能使用大地豎琴的琴師，於是便與主角們一起冒險。來到了現實世界的瑪迪拉斯國，這裡已經從魔法之國改變成為音樂之國。女王古妮狄知道了主角們要找尋大地豎琴的琴師，便決定幫助主角們舉辦豎琴比賽。主角們在大神殿的地下室，學到了過去還未完成的究極魔法後，便繼續他們的石板之旅。

風之飛翼民族

主角和基法王子的後裔艾娜，來到謎之神殿後，利用右下方的綠色石板來到新的謎之大陸。主角門一直往北行，便可以到達聖風之谷。在聖風之谷居住著的，是可以在空中自由飛翔的利花(リファ)一族。進入了最高那一間族長之家後，主角會聽到一位婦人和族長爭議應否冒險取回神之石。原來利花族可以自由在空中飛翔，是因為那顆神之石提供不停之風，如果沒有了這些風的話，利花族的人也不可能生存下去。和族長對話後得知從這聖風之谷的北面，有所代代由利花族守護的風之神殿，可是大約一個月前，天上突然降下了黑雲在神殿之上。神殿隨即充滿了凶猛的魔物，殿內所有的利花族人也逃離神殿，卻把一顆神之石留在殿內。鑒於這顆神之石對於利花族很重要，因此現在召集利花族的精銳前去取回神之石。族長看到主角們很強的樣子，於是便請求主角們幫忙，事成後會有些謝禮給主角。渡過了橋之後看到利花族的小孩，其中二個有翼的正在欺負一位沒有翼的女孩子。這女孩子是村長的養女菲莉雅，由於沒有翼的關係，被兩位利花族的小孩取笑。主角上前幫菲利雅解圍後，她向主角道謝後離開。經過了聖風之谷的另一面後，一直往北行便可以到達神殿前的山洞。在進入山洞之前先到洞前的小村看看，會聽到殿前的迷宮的消息。由於十分之漆黑的關係，在內很容易迷路，而且利花族沒有善戰的人，所以情況並不樂觀。主角向他們說明來意之後，他說風之神殿的門要擁有利花族血脈的人才可以開啟，但是主角可以先把殿前迷宮的魔物消滅後再算。





黑雲之迷路2
1F
往魔獸像房間
A B C

サクラキ ガボ メルビン アイラ
H398 H360 H207 H183
M156 M140 M111 M 28
やみのまじんは サクラキたちをおしつぶした！

因為黑雲的關係，所以黑雲之迷路上比較漆黑，不過並不算太過難看。進入了魔獸像房間時，卻要留意非常重要的一點。玩者千萬不能胡亂走動，否則便會掉下洞中。主角只要上前調查魔獸像，它便會自動地轉動，只要跟著他的尾巴所指的方向移動的話，便會看到另一個魔獸像。玩者只要按這個方法移動，很快便會找到魔獸像房間的出口。在主角們眼前出現的BOSS黑暗之魔神(やみのまじん)，玩者要留意的是它的攻擊力很強，不過HP並不算很多。要小心它的會心一擊，如果被攻擊的同伴HP不夠一半之上的話，便有機會被它打死。消滅了他之後，背後的門亦同時打開了，通過了之後便可以進入風之神殿。殿內現在沒有任何利花族的人出現，只有那些凶猛的魔物。來到神殿的2F會看到一些牆壁下有個機關的按鈕，只要觸動它的話便會轉動起來，跟著便可以通往到達3F的樓梯。從殿外圍走到3F的右手邊，主角們便可以感覺到風的流動。隨著風的指引進入神之石的擺放房間，並且取走了神之石，不過由於主角們並不是利花族的人，因此並不能開啟那扇門。主角們唯有先把神之石帶回聖風之谷交給族長，之後才再作其他的打算。

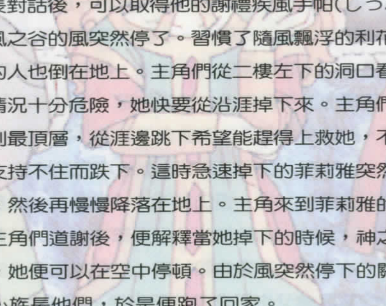
回到聖風之谷找族長，可是他卻不在家中，在廚房內聽到菲莉雅和婦人對話，婦人雖然很擔心利花族會因為風停而死亡，但也慶幸菲莉雅可以用雙足在地上行走，菲莉雅安慰婦人不要擔心谷風的事。主角與菲莉雅和婦人說完話後，族長似乎有一些事情隱瞞著大家。這時族長亦回到家中，主角把神之石交給族長之後，族長便替眾人開了個宴會。但是有一小部份的人，對於仍有黑雲未消散的事而擔心。早上起來的時候，宿屋的女主人叫主角到族長的家裡。當主角來到了族長的家時，聽到族長和婦人又在爭吵。族長發現了神之石不見了，便追問婦人把神之石放在那裡，婦人說剛才叫出去摘花的菲莉雅，順道把神之石棄掉



在河川之內。族長即時大發雷霆並去找菲莉雅，婦人這時罵他並不相信菲莉雅。雖然她對菲莉雅這樣說，但這是關乎族人的生死，菲莉雅已經偷偷送回給族長。族長感到非常慚愧，並決定在家裡等她。主角和族長對話後，可以取得他的謝禮疾風手帕(しっぷうのバンダナ)。主角們進入橋的另一邊的洞穴時，聖風之谷的風突然停了。習慣了隨風飄浮的利花族人，所有的人也倒在地上。主角們從二樓左下的洞口看到菲莉雅的情況十分危險，她快要從沿涯掉下來。主角們見狀立即走到最頂層，從涯邊跳下希望能趕得上救她，不過菲莉雅卻支持不住而跌下。這時急速掉下的菲莉雅突然在空中停下，然後再慢慢降落在地上。主角來到菲莉雅的身邊，她向主角們道謝後，便解釋當她掉下的時候，神之石發出熱力，她便可以在空中停頓。由於風突然停下的關係，她很擔心族長他們，於是便跑了回家。

黑雲之迷路1
1F
A
小徽章
魔法聖水

黑雲之迷路3
B1F
世界樹之葉
寶箱怪
雷電之杖
B C





主角們跟著菲利雅回到族長的家，他們正在談及風停下的事。族長醒覺是否把神之石從神殿拿走的關係，婦人便罵他是個大蠢材。接著便請主角再去神殿調查，由於神殿的門需要利花族人才可以開，於是他便叫唯一可以用腳行路的菲莉雅一同去。原來菲莉雅並非族長的養女，由於她沒有翼的關係，族長因為覺得羞恥，所以便把菲莉雅當成養女。不過菲莉雅卻沒有因此而感到難受，反而希望可以到神殿之內救回族人。這時菲莉雅便會成為同伴，女人亦會把神之石交給主角，接著便馬上起程到風之神殿。來到之前取得神之石的房間，把神之石放了在石台之後，四周又再充滿了風的感覺。接著到菲莉亞嘗試能否把那門打開，結果門真的被打開了，同時亦証明菲莉雅是利花一族，她感到十分之開心。進入了3F的另一面之後，玩者只要利用地板上的機關，把神殿上的牆壁造成一條通道，把神之石的房間吹出來的風，引到神殿外的風之精靈像那裡。風會把精靈像上的烏雲吹散後，真正的元兇終於出現。這時主角聽到菲莉雅的聲音，她說已經把精靈像上的黑雲吹散了，她要把神之石取回。主角這時便再利用機關，走到殿外的精靈像面前。

精靈之像面前的BOSS，名叫HELL CLOUDER(ヘルクラウダー)，它會不繼地召喚BABY CLOUD(ベビークラウド)協助攻擊。不過它的攻擊力並非很強大，但要小心他的全體攻擊。主角消滅了元兇後，整個大陸也回復了光明。當菲莉雅歸隊之後，眾人便回去聖風之谷。不過之前請到殿前的小村，把消息告訴村民後，他們便會飛回去神殿之內。回到聖風之谷的族長家中，菲莉雅很高興証實了是族長的女兒。這時他們才發現神之石沒有放在神殿之內，但是聖風之谷的風卻沒有停下來。這時婦人把菲莉雅叫了出屋外，主角們也跟著出去。原來婦人正要教菲莉雅如何飛，菲莉雅立即便學懂飛行。接著菲莉雅便提議把神之石交給主角，因為她覺得神之石會在某地方幫得上主角的忙。和菲莉雅道別過後，主角們便繼續他們的旅程。回到現實世界之後，主角們再次返到地圖左下角的聖風之谷。可是現在聖之谷居住著的人，已經不是當年的利花一族，而全是一些用腳步行的普通人類。經過了聖風之谷之後，主角們在現實世界的風之神殿內，在以前曾經是擺放著神之石的房間中發現三個寶箱，其中一個會收藏著一塊黃石板。另外在神殿入口的1F內，玩者也可以找到一塊藍石板。

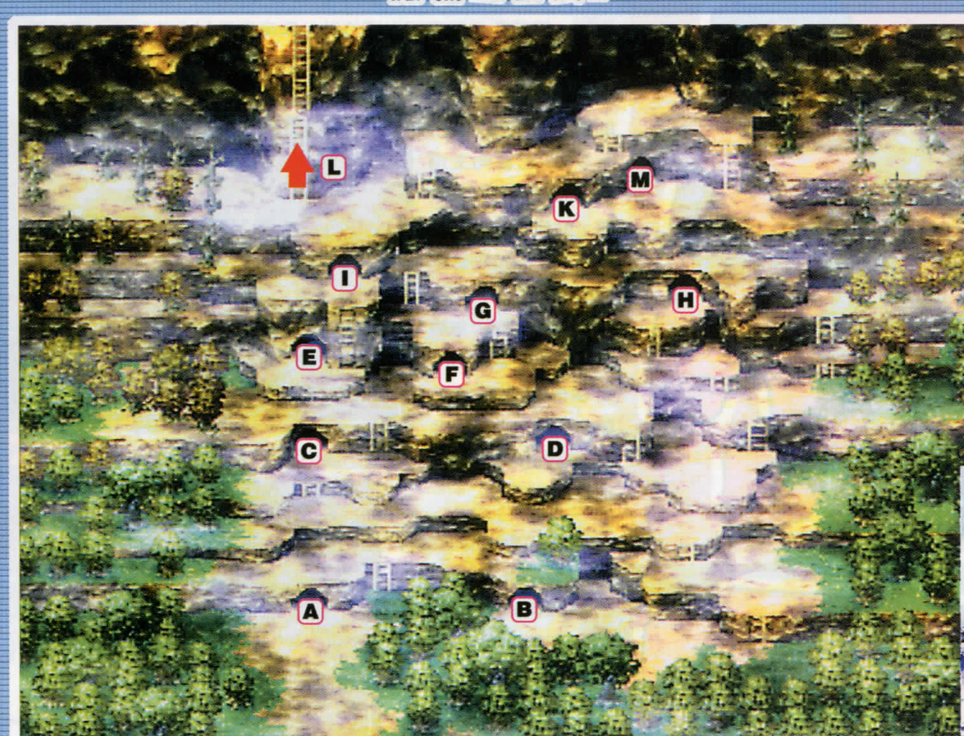
惡魔神父



眾人來到謎之神殿後，利用最後一塊的黃石板，又再來到一個新的大陸。當主角一直往北方行的時候，便會發現一個充滿霧的村落力普尼沙古(レブレサック)。主角與村中的人說話後，知道了村中的教會有位惡魔神父，它把這裡的神父殺了後，又把教會內的所有修女趕了出來，獨自霸佔著村中的教會。村民們都十分害怕那位神父，而且正在想辨法對付它。在村口有一位男子向主角求救，他的弟弟獨自走到南面的山峽。因為害怕他會迷路或被魔物殺死，所以希望看來很強的主角們幫他找回弟弟。主角們答應了後，便立即出發往南面山峽走去。到達目的地後找到那人的弟弟，他正在為迷路而困惑。他看到主角們能從大霧中來到這裡而驚訝，就在這個時候有魔物出現。那人的弟弟向主角求救，主角們當然義不容辭出手相救。那人的弟弟看到主角們的力量，相信能夠協助他們解決村中發生的問題，於是便回村中找村長相談。

主角同時回到村中，並且走到村中右上角山丘頂的村長之家。那人的弟弟和村長講述剛才發生的事，正好發現主角們已經來到。村長向主角們說明惡魔神父的事後，便請主角出手幫助，而主角亦即時答應了。接著主角們走到村中左上角山丘頂的教會，發現有一位小孩子正在墓前拜祭父母，突然傳言中那位惡魔神父出現。它問小孩每天來幹什麼，小孩卻不害怕它，而且說有朝一日會討伐父親的敵人，為被吃了的父母報仇。小孩說罷便離開了，神父也回到教會中。從教會背後的門進入，便可以找到那位惡魔神父。可是他並不像傳言中那麼凶惡，反而眼神流露著一股哀傷。於是主角們便走到教會下面的小屋，這裡正是剛才那位小孩的家。在門口聽到小孩自言自語地說，他也發現神父那哀傷的眼神，但仍然不太相信神父，並且向黃金女神像祈禱。這時小孩發現了主角們，他的名字叫魯卡斯(ルカス)。由於他的父母安葬在山上，於是他便搬到接近父母的地方。他母親的家人把黃金女神像送了給他，說這可以守護他和村民。主角離開屋子的時候，魯卡斯說女神像十分似她的媽媽。有了女神像的話，教會的惡魔神父也不會向他下毒手，不過他似乎有些事情隱瞞了。

魔物之岩山1



主角與村中的人說過話後，再次走到村長的家。這時候村長早已召集了一班村民，一起商討對付惡魔神父的事，就連魯卡斯亦在場。村民們對於村中住了位惡魔神父而感到十分不安，而且也把魯卡斯父母的仇也掛帳到神父的頭上。當主角與魯卡斯說話時，他說有事要和主角說，並且叫他跟著到雜物房去。魯卡斯向主角說：「雖然村民也說是惡魔神父殺了他的父母，不過在墓前主角們也看見，其實他並非想像那麼壞。父母的仇當然非報不可，不過神父現在也沒做什麼壞事，如果他真的不是魔物，豈非……」，說到這裡他便走了出去。再次和村長說話，村民們一致決定用火燒死那惡魔神父，並叫主角們到2F稍作休息，待夜深後便開始行動。主角再一次與村長說話時，他會問主角準備好了沒有，回答他是(はい)便會出發到教會。來到教會之後，主角們和惡魔神父便被村民圍著，並叫主角們收拾神父。可是主角們兩度看到神父悲哀的眼神，始終也不能忍心下手。村民見狀便把主角拉到屋後，然後便圍打那位惡魔神父。這時主角發現躲在教會屋後的魯卡斯，他求主角們出手救神父。主角回答他是(はい)時，他便會成為同伴並且一起阻止村民。主角們突然眼前一黑，原來被村民襲擊暈倒。村民認定主角們是魔物的同黨，於是把五人搬到村外的魔物之岩山，並且把閘門鎖上。





魔物之岩山2

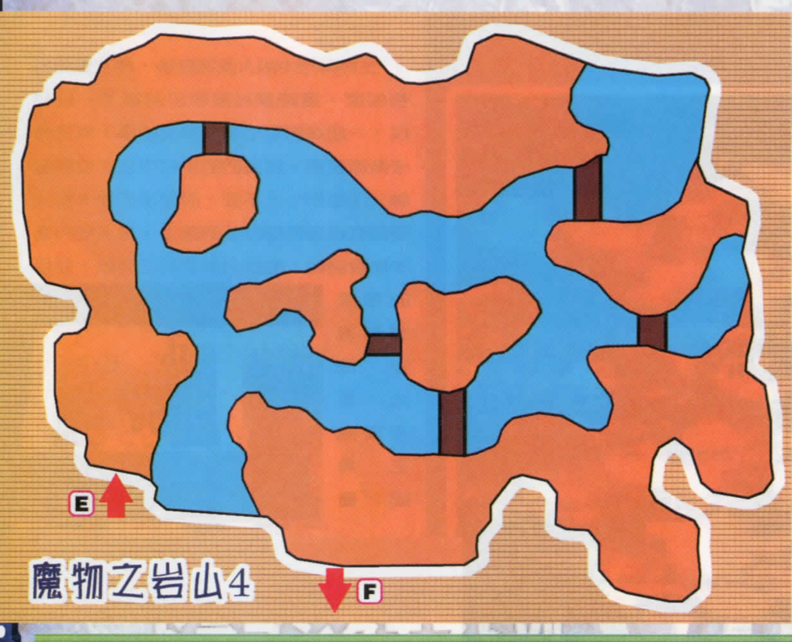


當主角們醒了後，發現已被村民搬到魔物的岩山，魯卡斯說閘門已被鎖上，要從山頂運路回村中。眾人擔心神父的安危，於是便立即出發趕回村中。要通過魔物的岩山，必須要利用山洞走到另一邊，才可以使用梯子爬上來。主角們來到山頂的時候，看到有一位神父與一群魔物在一起，那群魔物正在旋渦中製造濃霧，而神父亦表



魔物之岩山3



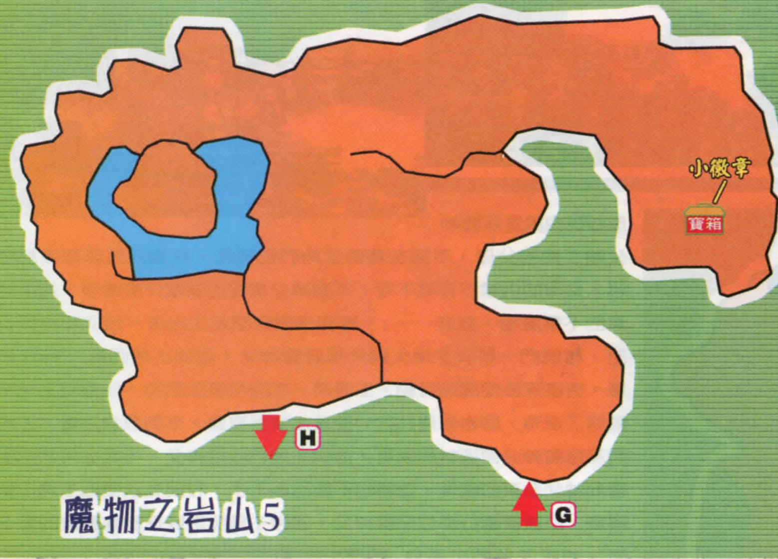


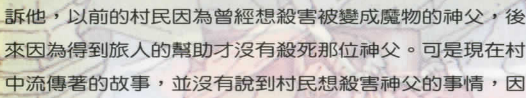
現得十分高興。這時神父察覺到主角們的出現，便問主角們是否迷路，同時魯卡斯亦認出這位神父原來便是村中的神父。不過這位神父卻說出一些奇怪的話來，並說明現在村中的魔物神父，其實是他變成魔物的模樣，跟著便在眾人面前露出真身。這位真凶的名字叫波度古(ボトク)，它會向主角們施展強勁的咒文攻擊，並且會有二回攻擊。另外要特別留意他的毒性攻擊，如果我方沒有回復中毒魔法的話，便要在戰鬥前準備多些解毒草藥。攻擊方面可以多作物理特技攻擊，由於它的防禦力不太強，會比較使用咒文攻擊有效。





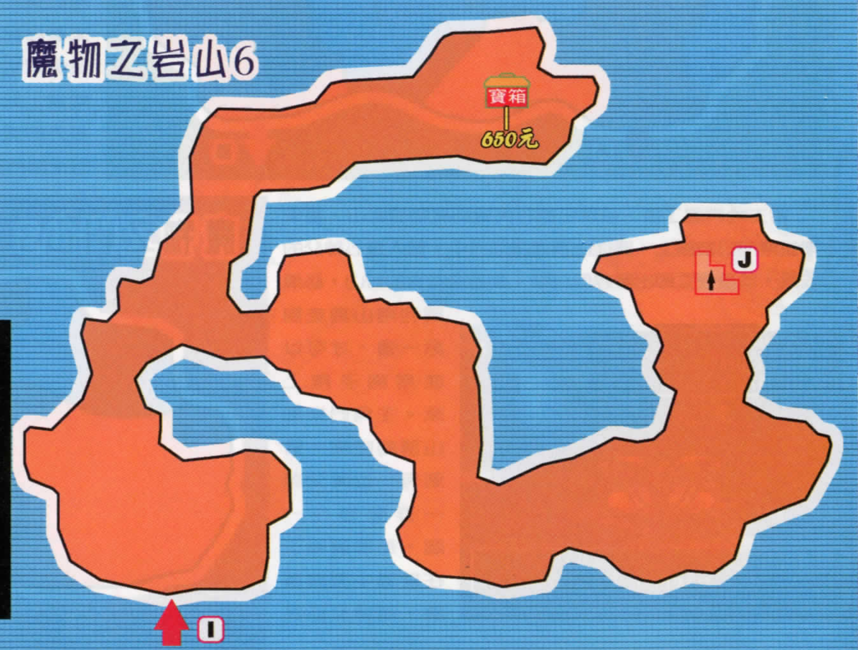
消滅了真正的惡魔神父之後，那群製造濃霧的惡魔亦同時四散。眾人擔心正牌神父的安危，便火速返回村內。這時村民早已把神父掛在十字架上，並且高呼點火把那魔物神父燒死。魯卡斯見狀立即跑到村長面前，主角同時上前作解釋。忽然神父的樣貌由魔物變回原狀，於是魯卡斯便和主角們一起抬神父回教回休息。接著魯卡斯回家取黃金女神像，把它放在神父的旁邊，並祈禱保祐神父的平安。主角離開教堂後，便向所有村民解釋整件事情的始末。正當返回教會看看神父的情況時，神父已經下床並走出屋外。由於神父不想給村民帶來麻煩，因此便決定離開這裡。當主角們送他到村口的時候，魯卡斯亦已經趕到。他把那黃金女神像送了給神父，希望神父能夠一路平安。神父離開了村子之後，村長才趕到來，他很想向神父說對不起，可是依然慢了一步。主角們在村長的家過了一晚夜之後，翌朝看到村民們為了表達對神父的敬意，便決定在村中建做神父的像。村中的修女亦搬回村中的教會內，主角們亦是時候繼續他們的旅程。

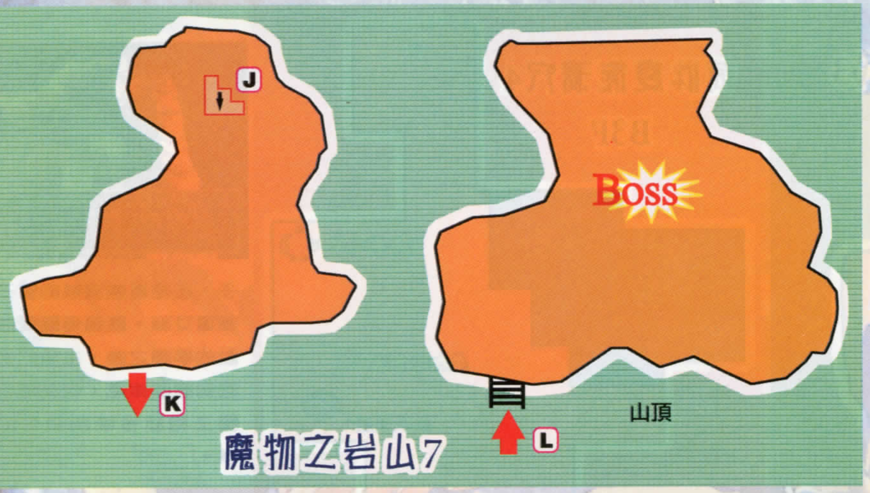




主角們回到現實世界後，再次回到力普尼沙古村。在村口看到一群小孩子，正在取笑一個叫夫利(フリ)的小孩為大話精。主角來到左邊山腰的小屋，可以找到剛才的那位夫利。原來夫利死去的叔叔告訴他，以前的村民因為曾經想殺害被變成魔物的神父，後來因為得到旅人的幫助才沒有殺死那位神父。可是現在村中流傳著的故事，並沒有說到村民想殺害神父的事情，因此夫利所說的便成了謊話。主角答應幫夫利找証刻據後，便離開小屋。在山丘下的石碑上調查，會發現石碑上的文字有







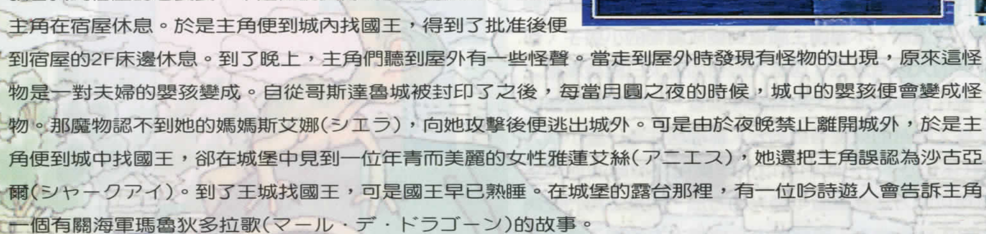
新和舊的分別。來到右上方村長的家，剛才在村口欺負夫利的其中一個小孩，阻擋著主角進入屋內。這時主角返回夫利身邊說話，然後再回來與這位小孩說話後，他便會讓主角們進入，不過他要求主角答應幫沙沙姆(ササム)掘寶物。進入屋內之後，主角便可以調查沙沙姆正在掘洞，便可以發現一塊古舊石板。沙沙姆讀出那些文字後，發現和夫利所說的一樣，於是他們一起去找夫利道歉。接著主角拿著石板見村長，村長看過石板之後，不但拒絕承認事實，而且還拿起鎚子打碎那塊石板。既然大人們不想承認自己醜惡的事實，主角亦沒有辦法可以改變。不過在離開村子之前，記得在帳篷中取得一塊藍石板。

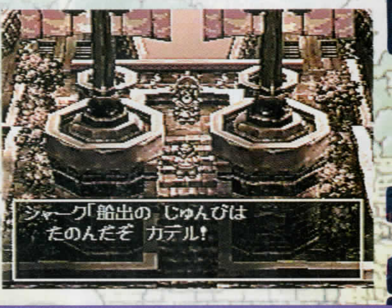
最強的海賊與雙體船



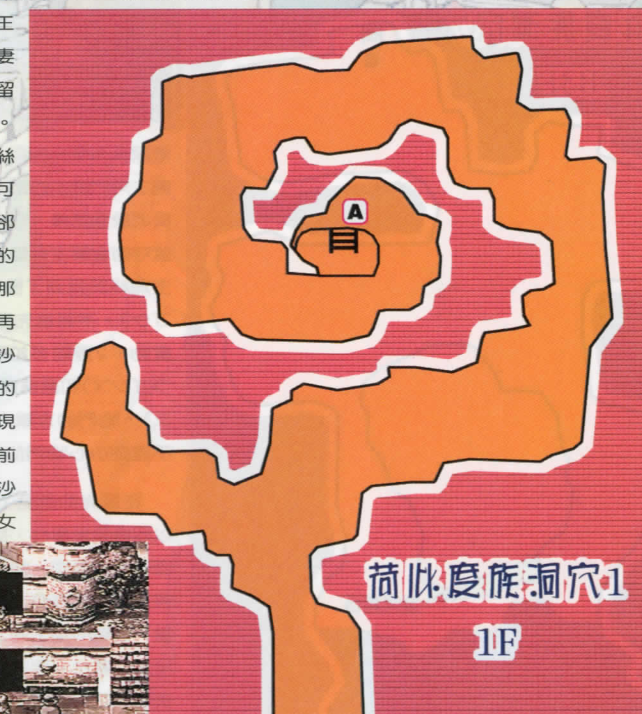


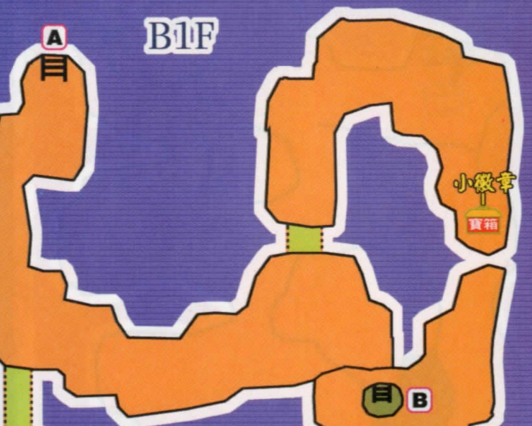
主角們在謎之神殿內，利用最後的一塊藍石板，來到最後一個不可思議的大陸。一直往北行的主角們，會發現一座被封印了的哥斯達魯(コスタール)城。不過由於一直被魔物封印著，因此整個城都充滿了陰沈的氣氛。主角進入宿屋後，會發現並沒有人在櫃面。主角們在宿屋的地下找到了酒場，知道這個城的情況，也知道了宿屋的老婆婆到了教會祈禱。主角來到教會找到宿屋的老婆婆，不過他說要得到國王的批准才可以讓主角在宿屋休息。於是主角便到城內找國王，得到了批准後便到宿屋的2F床邊休息。到了晚上，主角們聽到屋外有一些怪聲。當走到屋外時發現有怪物的出現，原來這怪物是一對夫婦的嬰孩變成。自從哥斯達魯城被封印了之後，每當月圓之夜的時候，城中的嬰孩便會變成怪物。那魔物認不到她的媽媽斯艾娜(シエラ)，向她攻擊後便逃出城外。可是由於夜晚禁止離開城外，於是主角便到城中找國王，卻在城堡中見到一位年青而美麗的女性雅蓮艾絲(アニエス)，她還把主角誤認為沙古亞爾(シャークアイ)。到了王城找國王，可是國王早已熟睡。在城堡的露台那裡，有一位吟詩遊人會告訴主角一個有關海軍瑪魯狄多拉歌(マール・デ・ドラゴーン)的故事。





之前世界聞名的海賊瑪魯狄多拉歌，是由一位名叫沙古亞爾的人所帶領。有一天與他結盟的哥斯達魯國派使者來到船上，請求沙古亞爾前去幫忙。沙古亞爾便由原先目的地拉古拉斯港口，改成為哥斯達魯國。當時船長沙古亞爾的妻子雅蓮艾絲，剛懷了他的子裔。雙體船來到了哥斯達魯國的時候，沙古亞爾才知道國王請他協助消滅闇之王。不過英勇的沙古亞爾卻沒有半點畏懼，反而國王主動請他把妻子雅蓮艾絲留在哥斯達魯。雖然雅蓮艾絲並不願意，可是沙古亞爾卻接受了國王的好意。自從那次之後，便再沒有人見過沙古亞爾與他的雙體船出現過。原來之前誤認主角是沙古亞爾的女





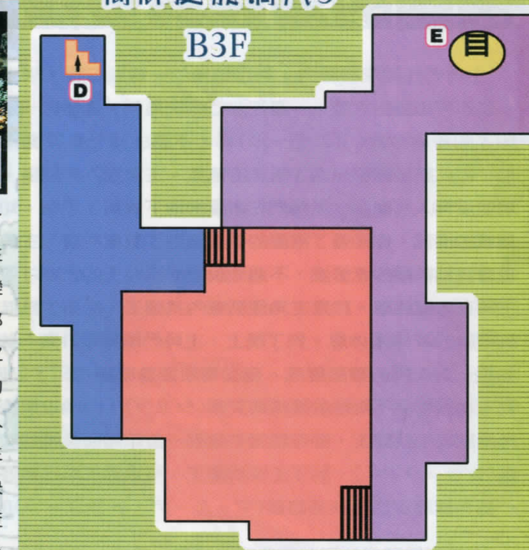


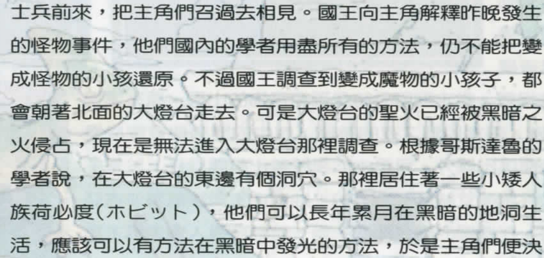




子，正是最強海賊的妻子雅蓮艾絲。聽過有關雙體船的事蹟之後，主角們便回到宿屋休息，明天再找國王相談今晚所發生的事。





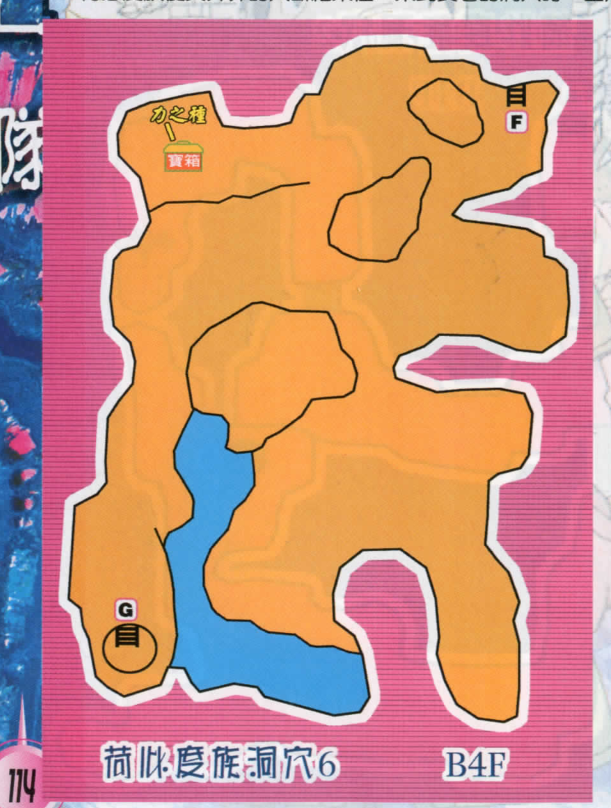


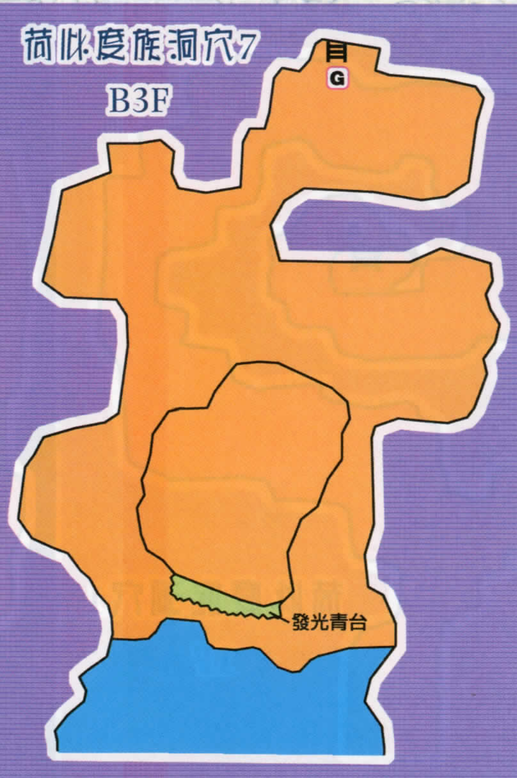
翌朝，國王一早便派了士兵前來，把主角們召過去相見。國王向主角解釋昨晚發生的怪物事件，他們國內的學者用盡所有的方法，仍不能把變成怪物的小孩還原。不過國王調查到變成魔物的小孩子，都會朝著北面的大燈台走去。可是大燈台的聖火已經被黑暗之火侵占，現在是無法進入大燈台那裡調查。根據哥斯達魯的學者說，在大燈台的東邊有個洞穴。那裡居住著一些小矮人族荷必度(ホビット)，他們可以長年累月在黑暗的地洞生活，應該可以有方法在黑暗中發光的方法，於是主角們便決定先去荷必度族洞一看。主角現在可以自由出入所有地方，因此可以在宿屋上方的屋子中調查那個櫃子，主角便可以走到外面的寶箱取得？石板。經過不太複雜的迷宮後，便可以到達荷必度族人居住的洞穴。與那些荷必度族人說話後得知，哥斯達魯的王妃原是荷必度族長老的女兒。自從她死了之後，荷必度族便與外界的人斷絕來往。來到長老的洞穴時，主角向長老詳述過哥斯達魯的情況後，他會告訴主角在洞的



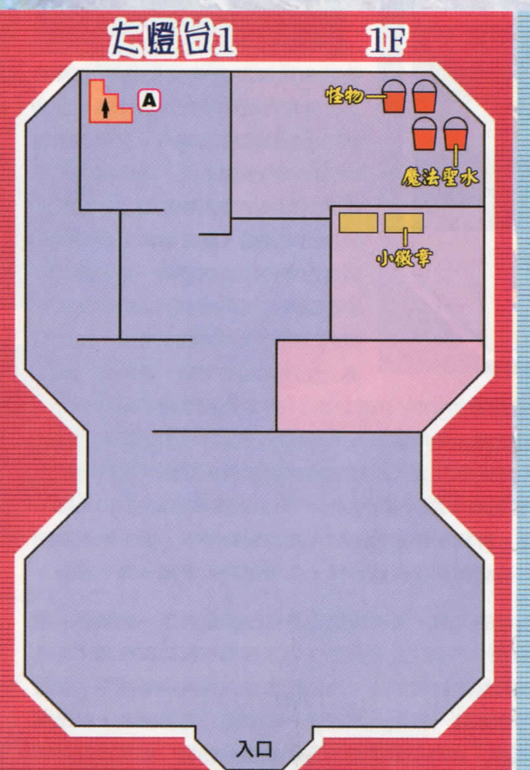
最深處有發光的青台，但是他叮囑主角們要小心那裡的魔物。與長老說過話後，守在洞口的荷必度守衛會讓主角進入洞的深處。主角終於找到了發光的青台(光ゴケ)，不過首先要打倒那三隻魔物。2隻斯多拉歌滋(シードラゴンズ)和嘉瑪迪斯(ガマデウス)，牠們的攻擊力並不強大，不過要小心牠們的麻痺攻勢。

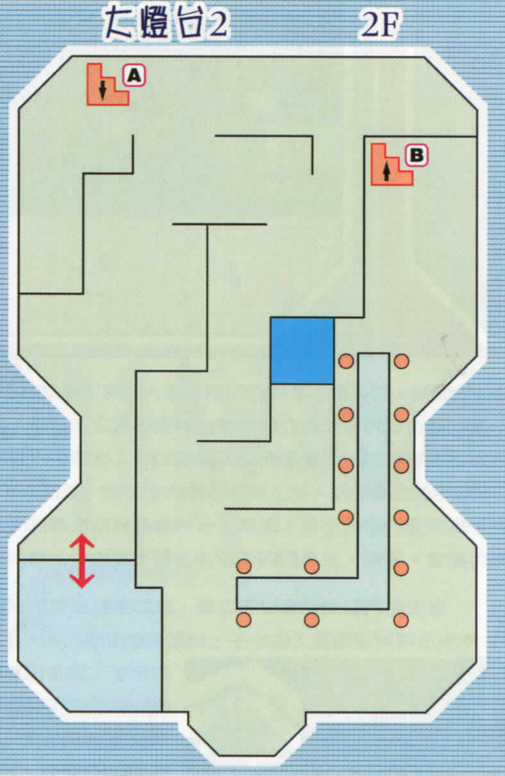
在發光的牆壁上調查，便可以取得發光青台，接著眾人便返回哥斯達魯城。當進入城內的時候，發現又再有一位小孩變成魔物，在場的國王馬上叫主角們使用光之青台。玩者只要向那魔物使用(つかう)光之青台(ひかりゴケ)，那隻魔物便會走出城





外。由於它的身上已經佔滿了發光的青台，因此它便會留下發光的腳印。主角們在城中休息了一晚後，第二天在國王那裡知道，要把大燈台上的黑暗之火消滅，必須要使用七色之水滴(七色のしずく)。不過七色之水滴要在七色之江內取得，各位玩者如果沒有記錯的話，利用謎之神殿內藍色之殿的魔法轉送點，主角便可以來到七色之江。接著主角再利用利害聖水的瓶，把七色之水滴帶回過去世界。主角們直接走到大燈台，進入塔內便會發現那魔物留下的發光腳印，而且四周的環境也很漆黑。玩者只要跟著腳印行走，便可以用最短的時間到達頂層。在塔內有兩層是需要使用移動的台渡過的，玩者要小心留意移動的軌道，否則便會浪費很多時間才通過。來到頂層的祭壇後，主角在黑暗火炎前使用(つかう)七色之水滴，黑暗的火炎便會自動熄滅。

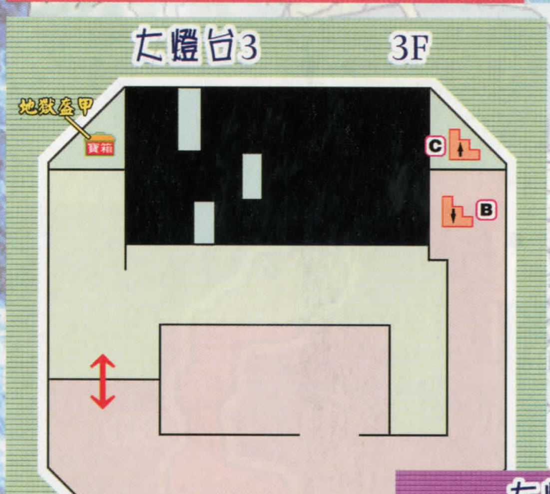


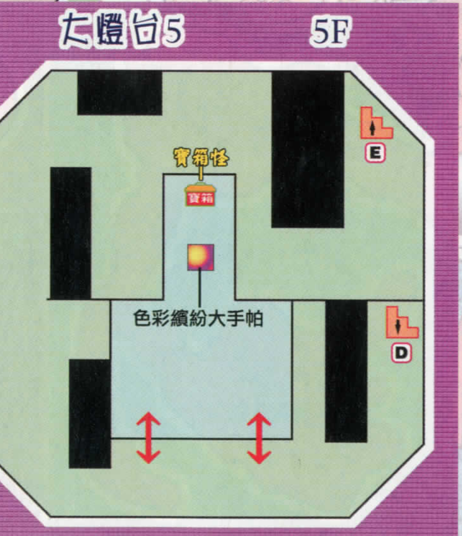


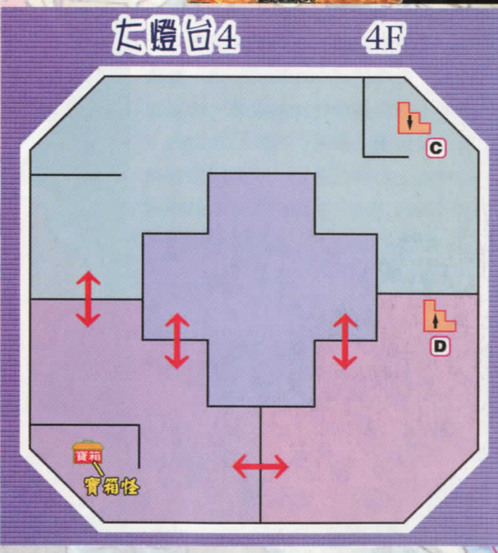
這時火炎會變成一個轉移點，主角們會自動進入另一個空間。只要再跟隨著發光的腳印，便可以進入BOSS的房間內。首腦的名字叫巴利古拉扎(バリクナジャ)，他並不懂得使用咒文攻擊，不過物理攻擊力超強。由於他的物理防禦力很強，因此玩者應該多些作魔法攻擊。另外，玩者一定要小心他的會心攻擊，他隨時也可以一擊便可以把主角或同伴打死，不過只要玩者留意HP的回復便可以。最後因為這傢伙的HP超多，所以玩者要有長時間戰鬥的心理準備。主角消滅了它之後，便可以取得一塊？石板。魔物在它消失之前，對主角說不會讓沙古亞爾的雙體船重現人間。主角們把魔物消滅了之後，可是世界仍未回復光明。回到哥斯達魯城會見國王時，城內又有新的問題出現。國王的好友沙古亞爾的妻子雅蓮艾絲，她寫了一封信叫國王不用擔心後，便沒有人再見過她。國王認為由於大燈台的聖火仍未復活，因此魔物的力量仍然存在，這次可能是魔物把雅蓮艾絲捉了。因為燃點大燈台的聖火而要借艾干村(エンゴウ)的聖火，所以國王請主角拿著他寫的信，到艾干村的村長那裡借火，國王則會繼續四處找尋雅蓮艾絲的蹤影。



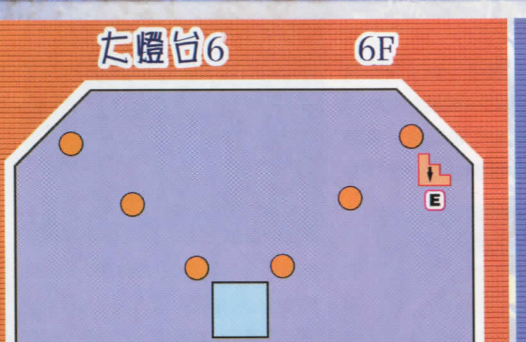


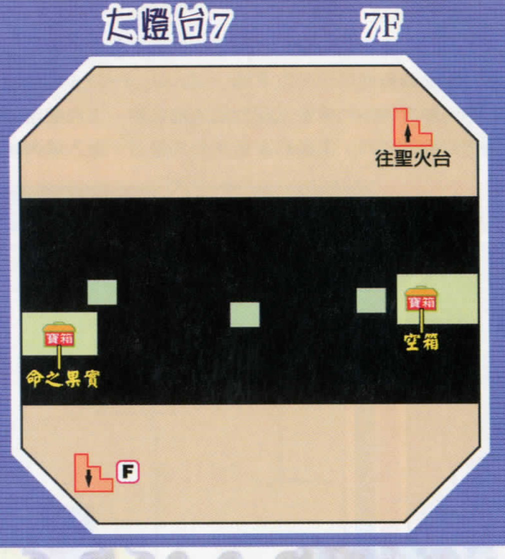


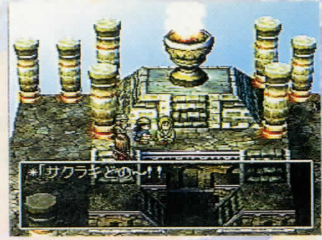




主角馬上回到現實世界的艾干村，走到最上方村長的屋間。和村長對話時他會問主角是否找他有事，回答他是(はい)之後，再把「哥斯達魯王的信」(コスタール王の親書)交給村長(選擇是)。村長看過書信後便會答應，主角和1F那商人說話後，便可以取得神聖火種(聖なる種火)。主角馬不停蹄趕回過去世界的大燈台，在塔頂把那祭壇上的火台燃點起來，這大陸立即回復光明。解除了大地封印之後，國王派來的士兵亦同時來到，他







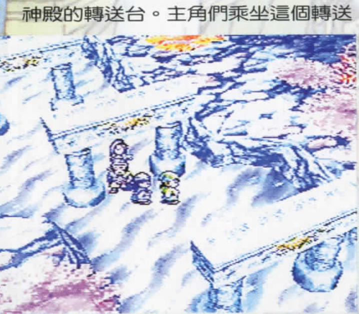
告訴主角雖然所有魔物的氣也消失了，可是仍然找不到雅蓮艾絲。士兵們把神聖火種帶回城內，主角們亦同時回到城內會見王上。回到城內，主角們受到城中的人熱烈歡迎，國王更親自出來迎接。國王讚賞主角的情操與當日英勇的沙古亞爾一樣，因此把沙古亞爾在出戰前留下來的瑪魯狄多拉歌統領代代相傳的水龍劍，送給配得上使用此劍的主角。這時有一位女傭跑了出來，告訴國王有位老人在雅蓮艾絲的房間，那位老人亦同時出現。老人的真正身份是水之精靈的使者「海底之王」，他是來替雅蓮艾絲傳言的。由於雅蓮艾絲不斷地誠心禱告，把心裡一直希望可以再會沙古亞爾的願望傳到海底之王那裡。於是老人便帶她進入大海找沙古亞爾。沙古亞爾的雙體船被咀咒要沈到海底，並且要數百年後封印才會被打開。因為海底之王有能力令人在海中一直不老地活下去，所以雅蓮艾絲便留在海底一直等封印打開。在老人臨走的時候，大臣問及雅蓮艾絲腹中的血裔如何。老人解釋瑪魯狄多拉歌一族的人，會承繼水之精靈的力量，而且還會有特殊的記印為証。那胎兒會受到水之精靈的加護，並且會在一個安全的時代出世，那孩子會背負著拯救世界的使命。詳細解釋過後，老人真的回到海中，而主角們亦把聖火之種在城內燃點起來，之後便全國舉行宴會。翌朝，主角們與哥斯達魯國王道別後，隨即到荷必度族的長老那兒，主角便可以取得一塊？石板。

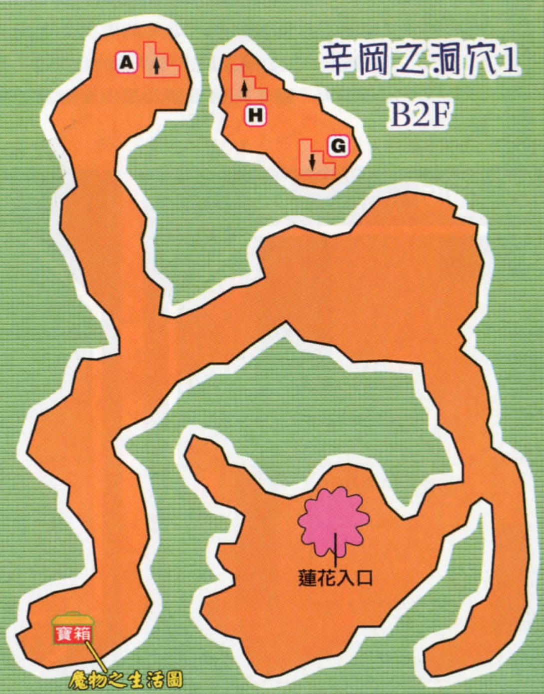


當主角們回到現實世界之後，立即乘船去哥斯達魯城的大陸，豈料哥斯達魯城已經變成了一個賭場。原來現今哥斯達魯國王的妃子，也是荷必度族的人。不過現今的國王比較體貼，為了習慣在荷必度族洞中生活的妃子，於是也搬到荷必度族洞居住。無論玩者有沒有興趣賭兩手，在這個時候也要購買金幣作賭注。因為在這裡有一個景品一定要得到，就是用2000個金幣換的？石板。如果玩者真的十分討厭賭錢的話，也可以儲錢購買2000個金幣。不過每個金幣需要200元，2000個則需要400000元。主角接著可以到大燈台那裡取寶物，不過並沒有太特別的就是了。另外，不能不去荷必度族那裡，拜訪現今哥斯達魯的國王，他會給你哥斯達魯城的特別會員証。

天空神殿與飛空石

當主角收復原十八塊石板之後，終於只留下？石板。首先主角來到機械之國科魯多城，然後一直往東前往，經過科利殊和操縱兵團據點之後，再往東行便會發現神之湖。主角只要手持著神之石，守著神殿的士兵便會為主角打開另一扇門，讓主角進入荷花池內。主角們踏在那朵荷花後，便會傳送主角們到辛岡之洞穴。這個好像海底一樣的辛岡之洞穴，它會分為南部和北部。玩者只要按地圖上的指示，要通過這裡並沒有什麼問題，不過記緊要取得？石板。主角們來到地面的時候，會發現地上會有個很特別的紋章。玩者只要在那紋章上使用(つかう)神之石，那麼右上方荷花葉之上便會出現天空神殿的轉送台。主角們乘坐這個轉送









台來到天空之神殿，在這裡可以聽到有關神魔大戰的事情。另外，在一個書庫之內，可以從那位女子的談話中，得到純潔之衣。接著主角再乘那個轉送台，來到天空之神殿的另一部份。主角可以在內裏找到一塊石台，只要把那三塊？石板合起來，便可以到達過去世界的神之湖。

按照之前的方法來到辛岡之洞穴，迷宮的內容一點也沒有改變。主角們來辛岡之洞穴的出口，同樣發現地上有很大個紋章。主角照辦煮碗利用神之石，使這世界的天空之神殿復活過來，並且還有另外兩個神殿的部份出現。主角們立即返回現實的世界中，然後再次到達天空之神殿。在新出現的那兩個部份，主角和那位修女談話之後，她說主角是背負著拯救世界命運的人，接著她便把天空神殿的寶物「飛空石」交給主角。飛空石比起魔法飛毯有用得多，主角只要乘著它，便可以飛到世界任何一個角落。只要主角可以踏足的地方，飛空石也可以隨時降落。飛空石的首個目的地，便是哈美利亞的北方，亦即是深山之塔的上方，那被山群圍著神殿。主角和內裡的賢者說過話，他便會給主角一塊？石板。另外根據那位賢者所講，最後的一塊石台的位置，就在遠古時的遺跡那裡，亦即是遺跡發掘現場。



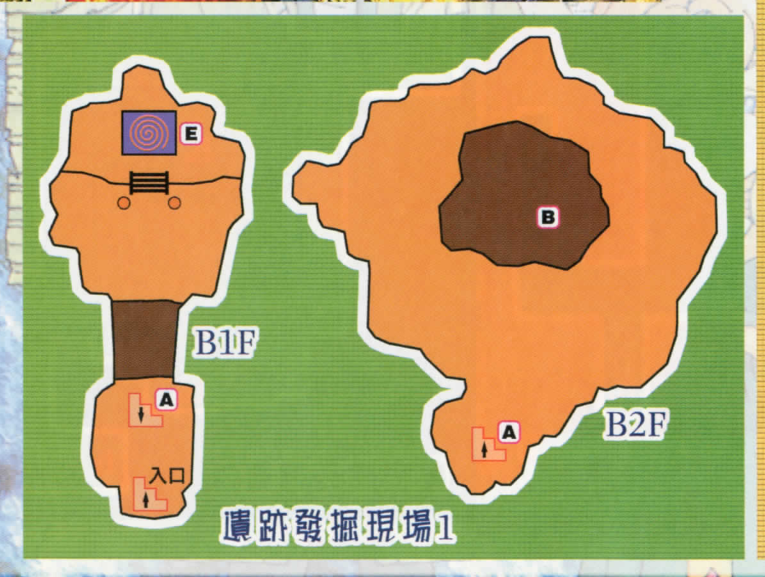


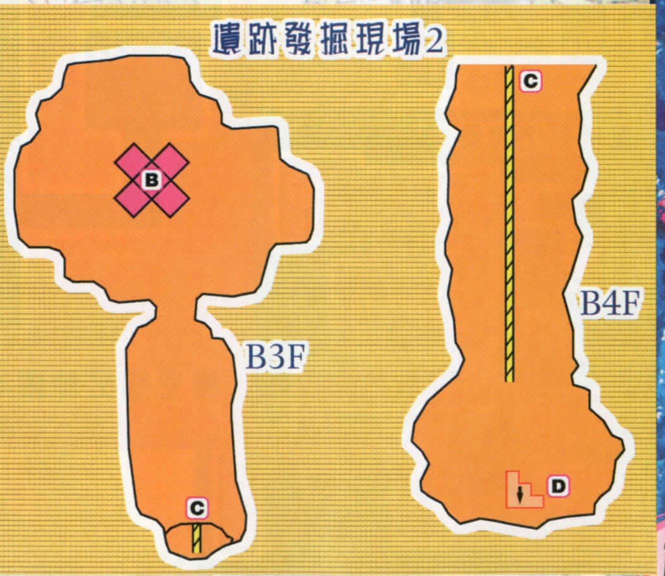
決戰大魔王

既然主角們已經知道目的地，於是便立即出發到遺跡發掘現場。經過那個帳篷之後，主角可以在遺跡發掘現場發現多了一個入口。這一個迷宮十分之簡易，寶物也只有一個小徽章。來到洞穴的最深處時，主角們便可以把最後的成板完成。就在轉送的時間，鏡頭一轉到神魔大戰的最後關頭。英雄美魯比正飛向大魔王的時候，神突然把他封印起來，並且轉送到人間去。接著神和大魔王便作正面交鋒。大魔王的力量實在太過強勁，神到了最後亦被大魔王所消滅。大魔王從那巨大又凶猛的外型，突然轉化成為只有兩翼和人形的外型，還坐在魔王之殿上。鏡頭再次回到主角的身上，他們早已到達了魔王殿的空間。這個迷宮頗為複雜，而且並沒有任何寶物可以取用，因此主角們要有充足的回復裝備。要特別留意的，是1F的大空洞上，其實隱藏著一條橋，玩者只要在等待一下，便會發現橋的蹤跡。主角們經過複雜的迷宮後，便到達魔空間神殿的頂層，大魔王亦在那裡等待主角們前來。











主角來到大魔王的跟前，與他說話之後。它會給主角多一次選擇的機會，主角們來的目的當然只有一個，因此亦只有與它決一生死。因為它是封印世界的最後主腦，亦是最強的敵人，所以它所使用的魔法亦是最上等的，每每一招半式便可以重創主角或同伴。不過在它第一形態的時候，只要留意主角或同伴的HP值，花多一點的時間便可以打倒它。接著它的第二形態亦同時出現，當然攻擊和防禦力也相對地提高。此時筆者建議玩者要用兩個人作攻擊，另外兩個人作回復工作。除了要保持HP常滿之外，睡眠或麻痺等症狀亦要即時作出回復，否則很快便會失去平衡的作用，導致全軍復沒。另外，增加同伴的攻擊力和防禦力的魔法，亦是取得勝利的因素之一。經過千辛萬苦的長時間作戰，主角們終於把極惡的大魔王打倒，把被封印了的世界救回來。尤巴魯族守護的封印了在水底神殿亦從大海中升了上來，跟著的工作只餘下令神復活。

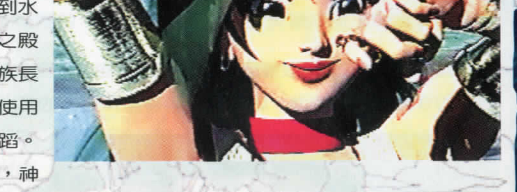
神之復活



主角們回到天空之神殿當中，修女對主角們的英勇行為大為讚賞，並對主角們說最後只要令神復活過來，世界亦可以得到真正的和平。確認了最後的目標之後，主角們便利用魔法陣轉送，結果竟然回到謎之神殿的入口。既然回到了主角的家鄉，因此便回到漁鐘村探望父母和瑪利比露。接著便到古拉艾斯特度城探望基法的父王，與國王共進一餐時，國王提到音樂之國。尤記得在音樂之國瑪迪拉斯，女王古妮狄為了主角們舉行了豎琴大賽，藉此機會找到能彈大地豎琴的人選。於是一行人與國王道別後，便趕去瑪迪拉斯國的大陸去。當主角進入皇城找古妮狄女王的時候，城堡的人說女王正在大神殿那裡，豎琴大會亦已經籌備完畢。來到大神殿時，豎琴大會隨時也可以舉行。主角們走到台上女王的身邊，和女王交談過後便正式舉行大會。經過一個又一個的失敗者出現後，就連之前在城內被稱為豎琴天材的約哈(ヨハン)也在演奏時失敗。正當女王感到非常忿怒的時候，有一位老琴師要求讓他的徒弟約哈再試一次。在老琴師的鼓勵之下，這次約哈真的能使用大地豎琴，演奏出繞樑三日的樂章。古妮狄女王感到十分之高興，並且立即下令開設宴會。翌朝女王吩咐約哈與主角們一起上路，參與令神復活的重要儀式。在約哈臨行之前，他請求女王讓他最尊敬的老樂師富足地過下半生。女王答應了約哈的請求後，眾人亦向尤巴魯族出發了。

主角們利用飛空石，很快地從瑪迪拉斯國來到湖底神殿旁邊的尤巴魯族營地。主角們立即到族長的面前，通知他們已經找到了大地豎琴的人選。經過了一晚的休息之後，族長便把水中神殿解封的重要道具「大地之鈴」交給了主角們。由於要擁有尤巴魯族的血統，才可以使用大地之鈴，因此在通過這迷宮時，最好讓艾娜持著大地之鈴，並且由她帶頭和使用。按照以前和贊一起通過的經驗，這次亦同樣地用了該方法。到達湖之洞的最深部份，把大地之鈴放在祭壇之上，水底神殿便會隨著水位下降而解封。返回之前的入口時，看到水退部份出現了通道，從這裡便可以來到神之殿前。在這時大地豎琴發出了金黃色的光輝，族長知到時候讓神復活了，於是叫約哈在祭壇上使用大地豎琴演奏，艾娜則換上清純之衣跳著舞蹈。當儀式完畢之後，祭壇上的水晶發光後爆開，神便從天而降顯現在眾人面前。神向眾人交代清楚身份之後，更宣言有祂的一日，所有邪惡亦會在世界上消滅。這時美魯比亦和神打招呼，接著神便離開了。族長向各位族人宣佈任務完成，大家亦已經回復自由之身，各人也可以按照自己的想法旅行。族長說罷使用魔法把艾娜和主角們送到謎之神殿，接著眾人便提議回去主角的家鄉，而約哈亦在此與眾人分別。







主角回到故鄉漁鐘村後，與父母和瑪利比露說神已經復活的事，村內所有人也顯得十分開心。與所有的村民談過之後，在船上的廚房中與廚師說話後，他說要為主角舉行盛大的宴會。當主角離開船後，宴會亦隨之舉行起來。和主角的父母說話中得知，約哈來了這裡找主角。這時在村口找到了約哈的師父，和他說話後約哈便會前來，告訴主角在拉古艾斯特度城同樣舉行著宴會，而且國王還請主角們到城內，於是主角們便一起去城內的宴會。來到了古拉艾斯特度城，主角們受到英雄式的歡迎。國王更對主角們英勇的行為大為讚賞，之後更問及各人的去向。主角要承繼父親的職業當漁夫，嘉保要到樵夫的家生活，美魯比要回到神的身邊，協助神維持世界和平。當問及艾娜的時候，國王極力留她在城中，叫她想當什麼也沒有問題，不過艾娜希望可以考慮一下才決定。接著城內的宴會亦正式開始，其實世界各地也因大魔王的死去和神的復活而開宴會，世界充滿了和平的氣氛。

四大精靈

自從世界獲得和平之後，轉眼間亦過了不少時間，主角們亦回復到以前的生活。主角今天亦因為要送父親出海，所以便幫母親帶著小魚三文治給父親吃。來到船上與眾人談過話之後，當主角離開甲板時船便跟著起航。主角送完父親船之後，便到古拉艾斯特度城找艾娜。從城中的人所說的話得知，國王正在為選出古拉艾斯特度城的代表與神會面而開會。主角在城內的客廳找到了國王與艾娜，可是守衛卻不準主角內進。當主角找到大臣的時候，突然有個守衛來傳國王的話，說有事要找主角相談，大臣叫主角先到客廳找國王。原來國王在會議上，選出主角和艾娜二人陪同國王一起會見神。答應了國王的要求後，三人便會走到城堡的頂層，並且利用飛空石一起到神的水晶宮殿(クリスタルパレス)。就在出發的同時嘉保突然出現，並且要求一起去會見神。來到水晶





宮殿之後，國王被神官帶去接見神，主角們則可以自由活動。主角們在水晶宮殿四周走動時，會遇上很多以前在不同地方出現的朋友，他們都是代表那個地方而被神召見。從2F旁邊的門可以走出外牆通道，主角可以找到床作休息之用。當主角們休息過後，在中央的樓梯處會遇上美魯比。由於在某地方發生了動亂，因此美魯比便要去該處查看。和美魯比道別後，主角們便繼續往上方找國王。終於在最頂層找到他。場中除了國王之外，還有其他國家的代表聚在會場。主角先和每一位代表說過話後，主角便打算離開會場，這時萬眾期待的神終於出現。神向各地的代表宣佈，因為現在已經進入和平的時代，所以各地方的人也要放下武器，不要再自相殘殺。最後神向主角們說，把發出邪念的闇之紅寶石交給祂處置，於是主角便把那紅寶石交給了神。

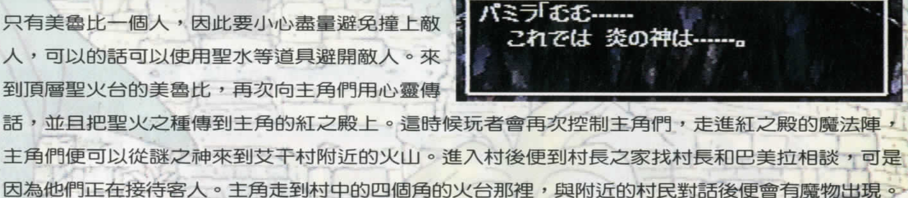


接著各地的代表亦開始離開水晶宮殿，主角們和國王亦乘飛空石回去。鏡頭一轉到完成任務的美魯比，他被宮殿內的聖劍士的追殺，並且還被冠以叛逆神的罪名，幸好還被他逃出了水晶宮殿。鏡頭轉回主角的飛空石，正當他們飛回古拉艾斯特度城的時候，天空突然變得漆黑一片，飛空石也因此而掉下來。當主角們醒過來的時候，發現眾人已經回到城內。幸好嘉保和艾娜也沒有事，不過只見國王已經暈了在地上。士兵們把國王送回房間之後，主角們亦要對突然發生的怪事進行調查。主角們來到城鎮的時候，有一位士兵告訴主角，現今城外有很多的魔物出現。主角們聽罷立即趕回漁鐘村，來到瑪利比露的家中與她說話。她也覺得這裡好像被大魔王封印了似的，於是便再次成為同伴調查真相。當眾人來到謎之神殿的時候，發現了入口前的銅像有些異樣，原來美魯比利用神像向主角們傳話。他現正身處哥斯達魯城，因為他正被神冠以叛逆之名，所以被神的使者追殺。艾娜問他現在應該怎樣做，他便叫主角們要找風火土水四大精靈。眾人進入神殿之內調查時，發現所有石板也全不見了，世界好像又再次被分割一樣。當主角進入神殿內的黃之殿時，又再次聽到美魯比的說話。他說主角們身處的四個殿，是最接近四大精靈的地方。不過如果殿前的火炎熄滅的話，便不能傳送到那個地方。美魯比現在身處的正是有聖火之種的哥斯達魯城，只要選擇是(はい)的話，玩者便會轉成控制美魯比一個。



因為美魯比現在要取得聖火之種，所以他會要到大燈台頂層取火。不過當他到了大燈台的時候，門口的守衛阻止他前進，因為需要有哥斯達魯王的批准才可以內進。於是美魯比便到荷必度族的洞穴，找與皇妃同住的哥斯達魯王。哥斯達魯王的洞穴比較隱蔽，在右手邊的牆壁上可以發現得到。與哥斯達魯王對話時，他會問美魯比是否神的使者，要回答他不是(いいえ)才得到他的准許，接著美魯比便再次到大燈台那裡。由於這次只有美魯比一個人，因此要小心盡量避免撞上敵人，可以的話可以使用聖水等道具避開敵人。來到頂層聖火台的美魯比，再次向主角們用心靈傳話，並且把聖火之種傳到主角的紅之殿上。這時候玩者會再次控制主角們，走進紅之殿的魔法陣，主角們便可以從謎之神來到艾干村附近的火山。進入村後便到村長之家找村長和巴美拉相談，可是因為他們正在接待客人。主角走到村中的四個角的火台那裡，與附近的村民對話後便會有魔物出現。主角把四隻魔物消滅了之後，便可以到村長之家找他和巴美拉。跟他們說過話之後，巴美拉決定跟著主角們看看。在出發到火山之前，先到巴美拉的屋裡，巴美拉會吩咐女傭找那東西。







眾人來到火山頂時，巴美拉發現火山的熔岩發生問題，於是便催促主角們盡快到火山深處。來到最底的部份時，卻發現了之前沒有的路出現，繼續前進的話會來到一扇門前。當主角們想打開的時候，卻因為太熱而不能夠打開。原來巴美拉早已知道會有此事，所以便吩咐了女傭找些寶物前來。在等待寶物出現的時候，巴美拉問主角想不想知有關火之精靈的事。原來從前神魔大戰的時候，天神最後把力量分為自然的四大元素火水土風。她們艾干村所信奉的，正是裡面的火之神。說到這裡的時候，有位士兵和女傭已把熱力之鎖匙(しゃくねつのカギ)和燃燒之水(もえる水)帶來，這樣主角便可以把門打開了。吩咐了士兵送女傭回去之後，眾人便進入房間之內。主角在溶岩前使用燃燒之水，火之精靈便這樣醒過來。主角向火之精靈表明來意之後，牠便要考驗主角有沒有使用火之力量的資格。這個炎之精靈(炎のせいれい)擅長炎之咒文攻擊，還會操控身邊溶岩去攻擊主角們。玩者可以向祂施展多些水系魔法，對祂來說比較有較。另外，因為祂的HP非常的高，所以玩者要有長時間戰鬥的準備。把炎之精靈打敗之後，祂便會按承諾使用自己的能力。頓時火山附近的邪氣盡被驅散，不過這力量仍不足以驅走全世界的邪氣。炎之精靈意識到是大魔王的所為，於是叫主角集合四精靈的力量，才可以有足夠的能力與大魔王抗衡。炎之精靈會等主角把所有精靈喚醒後再出現，祂走了之後留下炎之寶石(炎のアミュレット)給主角。

水之紋章的使命

主角們把巴美拉送回艾干村之後，便利用轉送陣返回謎之神殿後，立即又再返回漁鐘村。在村中的港口找到主角的媽媽，她會告訴主角爸爸被那艘船捉了，亞美度船主在船上等待主角一起出發。主角在甲板和船倉與亞美度說過話後，他們便會一起出發到那艘船調查。亞美度的船來到雙體船的旁邊後，主角們向船身拋繩梯後便爬上去。可是雙體船的水手察覺到有怪狀，他以為主角們是怪物，於是便解開主角正在爬上的繩梯，同時主角們便應聽掉下去。另外一位船員卡迪魯看到主角們是人後，便馬上派人下去救主角們，同時他亦去通知船長沙古亞爾。之前曾經講過雙體船的一幕，現在交

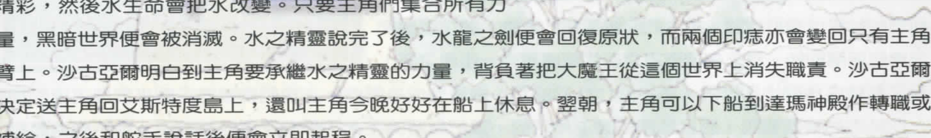
代故事的下半。自從沙古亞爾留下了雅蓮艾絲在哥斯達魯之後，便指揮著雙體船向著闇之王的方向前進。雖然士兵們和船員都很士氣激昂，可是沙古亞爾始終有一點不好的感覺。說到這裡時，主角亦漸漸回復了知覺，眼前站著的是各位同伴。這時船上的人來通知主角們，他們的統領沙古亞爾想見主角們。來到沙古亞爾的跟前，他首先為手下的疏忽向主角道歉。沙古亞爾已經和亞美度談過有關世界發生的事情，亦知道主角們努力救世的事蹟。不過沙古亞爾對於自已被冰封了幾百多年的事仍不太相信，同時亦向主角問起當年哥斯達魯王的事。由於當年他把水之精靈的劍水龍之劍交給了哥斯達魯王，希望他可以把劍傳給能夠拯救世界的勇者。他問主角能否把手上的水龍之劍展示給他看，說罷主角便主角讓他看。沙古亞爾看到真正的水龍之劍後，真的相信主角們的說話，於是便把主角叫了出船倉外。

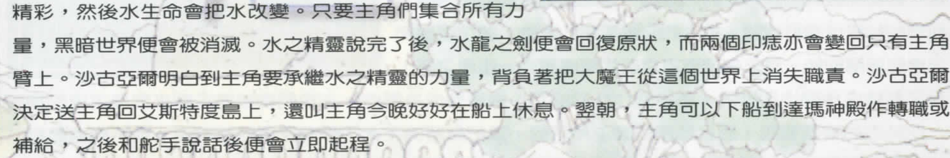




沙古亞爾希望主角能夠揮動水龍之劍給他看，主角便伸手拿著水龍之劍。這時沙古亞爾並非看著那柄水龍之劍，而是主角手臂上的印痣，他認得出這是水之紋章。這時水龍之劍緩緩升起，沙古亞爾與主角的印痣發光發熱，並且飛到水龍之劍上。在同一時間，謎之神殿中亦有相同的反映，有兩股聖火把黃之殿和綠之殿上的火點起來。這時有一把聲音響起來，原來是水之精靈與二人對話。由於他們是神留下來的最後遺產，祂潛藏在水之紋章內，等待其餘三位精靈的復活。主角既然能夠令炎之精靈復活，一定能夠令風和土精靈復活。當火土風精靈也醒覺之後，把水龍之劍放在七色的江河，之後利用炎、大地和風三種力量祈禱。水會產生生命，大地會孕育生命，風會令生命運行，炎會令生命精彩，然後水生命會把水改變。只要主角們集合所有力量，黑暗世界便會被消滅。水之精靈說完了後，水龍之劍便會回復原狀，而兩個印痣亦會變回只有主角臂上。沙古亞爾明白到主角要承繼水之精靈的力量，背負著把大魔王從這個世界上消失職責。沙古亞爾決定送主角回艾斯特度島上，還叫主角今晚好好在船上休息。翌朝，主角可以下船到達瑪神殿作轉職或補給，之後和舵手說話後便會立即起程。



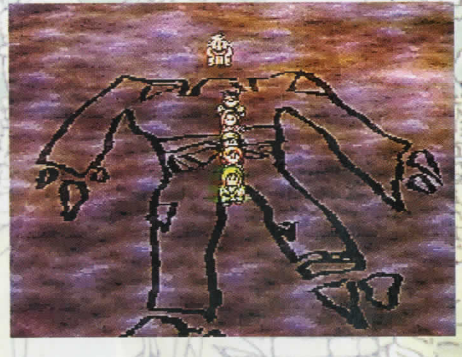




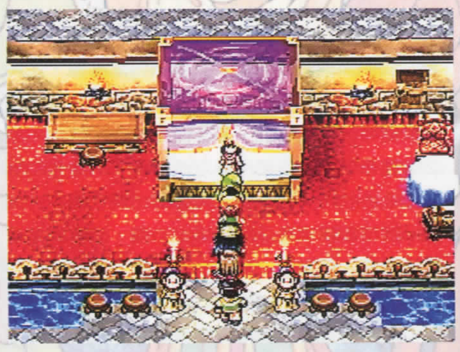
大地之精靈

回到謎之神殿之後，主角們利用黃之殿的魔法陣來到沙漠之城。由於四周都充滿了魔物，因此沙漠女王便一早躲了進城中。女王問主角有否把那暗之紅寶石給了神，因為神亦有問她取另外的暗之紅寶石。現在主角要把大地之精靈找出來，女王叫主角們到東邊沙漠之村找族長，他會派人來帶領主角們。按照女王的指示，主角們來到東面小村。進入族長的家後，會看到他們正在討論誰帶領主角們。最後族長決定派出最小那兒子沙爾多(サイード)，因為他的力量比較強，不過其餘三位兒子卻很不滿意。沙爾多說會在房中等待主角，說罷便離開了。主角來到村後的小屋，沙爾多便會成為同伴。主角們接著來到村中央的大壺內，與那位老人家說明要找大地之精靈，他便會告訴主角沙漠那裡也是精靈的居所。沙爾多聽後十分之忿怒，主角們再清楚表明要找到大地之精靈，老人便叫主角們跟著他到村外。當主角跟著他到西面的那塊沙地時，老人說在這裡可以幫主角們召喚精靈。接著老人一邊跳舞一邊在地上畫精靈的樣貌，可是畫到頭部的時候，老人卻忘記了怎樣畫。在無何奈何的情況下，主角唯有回去問村長有關消息，可是村長似乎亦不知道大地之精靈的模樣。既然村長不知道的話，唯有回到沙漠之城問女王。不過女王與村長一樣，早已把精靈的容貌忘記了。女王說可以為主角開地下的密道，在那裡或許會有一些線索，這時候主角可以到B3F的通道到地下室去。



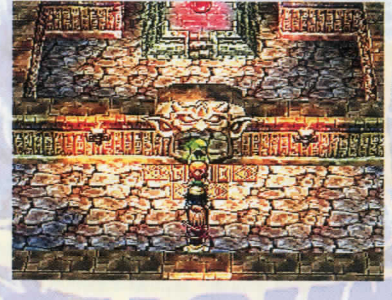






主角們一進入地下室後，便會聽到一陣熟悉的奸笑，笑聲的主人是沙爾多三位兄長。他們取笑沙爾多幫不了主角，而且行動亦十分慢，他們更說不會怕魔物的襲擊。這時候在水中有三隻魔物跳了出來，並且一直追著沙爾多的三位兄長。主角幫他們消滅了所有妖怪之後，三人便向主角們和沙爾多道歉。原來三人一直害怕沙爾多會成為下任族長的人選，不過沙爾多說並沒有意思要當族長。當三人聽到沙爾多這樣說後，便顯得十分之興奮，還把剛才拾到的王家之鎖匙(王家のカギ)送給了主角們。拿著那皇家之鎖匙回去找女王，她認出這是把很久以前遺失了的王家寶物。以前有一位巴迪度王曾經說過，使用這柄鎖匙的話，便可以打開大地之精靈像的門。女王請主角好好利用這柄鎖匙，把沙漠和世界拯救過來。主角們回到沙爾多的村中央，進入那個大壺之後，利用那魔法陣來到大地之精靈像旁邊。進入了大地精靈之後，與站在通道上的女子說話後，她看到主角們手持王家之鎖匙，於是便讓開給主角通過。進入那一扇門之後，主角調查地面四塊石板，它會給主角四個取得寶石的提示。

當主角們來到了擺滿了棺材的房間，只要把所有棺材的門關上後，眼神之寶石(まなざしの寶石)便會出現。接著來到了一個人頭的像前，主角只要在像的口前站10多秒後，石像的口便會打開，主角亦可以內進取得口紅寶石(ルージュ寶石)。接著經過一個石台，主角又再可以取得心型之寶石(ハート型の寶石)。最後來到了洞的最深處，會看到湖中央的綠色發光體，調查後又再取得鼻之寶石(ノーズの寶石)。取得了四個寶石的主角，立即返回那位畫精靈的老人那裡。在老人面前使用心型寶石後，老人便開始繼續畫精靈的樣貌。這時那些剛才得來的寶石，全部一起浮在空中，過了一會後便變得粉碎。寶石落在地下的碎片，剛好合併成為精靈的容貌。把大地之精靈繪畫出來之後，祂亦現出了真身。精靈問主角把祂叫醒有何目的，主角便向祂詳細解釋。明白了整件事情後，祂首先把沙漠上的邪氣驅散，之後會在達瑪神殿等待主角把所有精靈喚醒，不過臨走前也留下了大地之寶石(大地のアミュレット)給主角。沙爾多把腰痛的老伯送回村中，他叫主角到沙漠之城向女王報告。主角們把沙漠上的事情處理好後，便利用魔法陣回到謎之神殿。





風之精靈

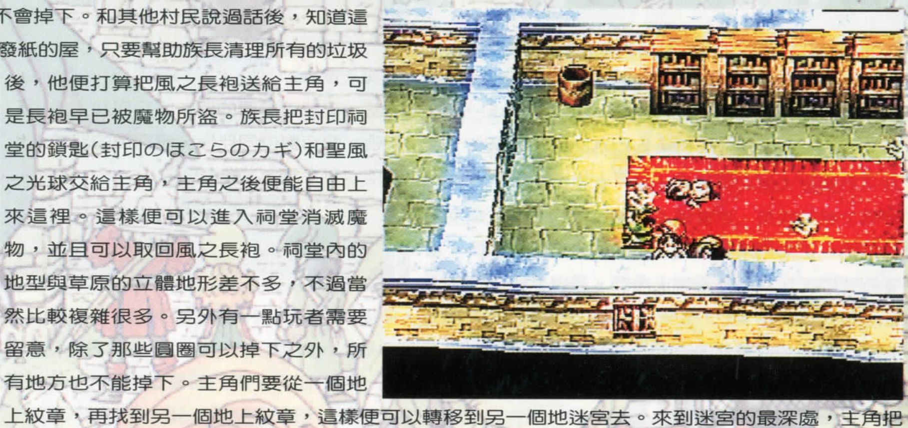
利用綠之殿的魔法陣，來到利花族守護的風之神殿。當主角來到聖風之谷時，發現有很多人聚集在族長的家前，原來村長的家多了一位有翼的利花族人茜花娜(セファーナ)。不過她自己也不知為何來了這裡，可能因為世界正是非常混亂的關係，因此過去和現在彼此互相影響。她希望村中沒有人會死亡，因此需要有強大力量的人幫助。當她回到族長的屋內時，所有的村民也同時離開。主角們來到族長的家時，茜花娜會問主角能否幫助她。原來在這聖風之谷的東南面有一座風之塔，茜花娜請主角帶她到塔內。選擇是(はい)的話，她便會成為同伴。主角們帶領茜花娜來到風之塔的頂層，在風之祭壇上茜花娜原來並不會飛。這時有一把熟悉的聲音響起，而且她是認識主角們的，這把聲音的主人正是利花族的菲莉雅。她不斷地鼓勵茜花娜乘著風起飛，然後打破邪惡的力量，便可取得風之長袍(風のローブ)。接著菲莉雅請主角守護茜花娜這利花族最後的翼，由於她很像菲莉雅的從前，因此也請主角幫助她飛起來。接著茜花娜便鼓起勇氣走進風中，她終於可以自己飛起來，並且捉著主角們一起飛到空中立體草原。





來到這個奇怪的草原，主角可以自由地步行而不會掉下。和其他村民說過話後，知道這裡其實是利花族始祖的地方。主角進入了一個滿地廢紙的屋，只要幫助族長清理所有的垃圾後，他便打算把風之長袍送給主角，可是長袍早已被魔物所盜。族長把封印祠堂的鎖匙(封印のほこらのカギ)和聖風之光球交給主角，主角之後便能自由上來這裡。這樣便可以進入祠堂消滅魔物，並且可以取回風之長袍。祠堂內的地型與草原的立體地形差不多，不過當然比較複雜很多。另外有一點玩者需要留意，除了那些圓圈可以掉下之外，所有地方也不能掉下。主角們要從一個地上紋章，再找到另一個地上紋章，這樣便可以轉移到另一個地迷宮去。來到迷宮的最深處，主角把那寶箱打開，發現內裡竟然是空的。接著有一隻魔物飛過來，並且向主角們攻擊。要打倒這個盜取風之長袍的尼嘉魯(ネンガル)，首先要留意它的物理攻擊力，其次是它擁有的超高HP。玩者可以向它施展魔法攻擊，另外降低防禦力和攻擊力的魔法也很有用。收拾了它之後，主角便可以取得風之長袍(風のローブ)。





主角們終於得到可以喚醒風之精靈的風之長袍，再次回到族長的家。他又把廢紙四處亂拋，主角們又幫他收拾好後，他今次便送了風之帽(風のぼうし)給主角。利用草原上的紋章，再利用聖風之光球便可以返回地上。接著便往風之神殿中的風之精靈像前，主角使用風之長袍後。精靈像的頭發出綠色的光，跟著風之精靈便出現在眾人的眼前。茜花娜請求風之精靈借出力量，拯救非常混亂的世界。可是風之精靈卻不願意，並且說要有美男子才會答應。這時主角告訴他事態的嚴重性，還告知炎和大地精靈也醒覺了。知道了整件事情之後，風之精靈便答應借用祂的能力，臨走前留下風之寶石(風のアミュレット)給主角。精靈消失了後眾人也準備回去，突然主角們沒看到茜花娜跟來，於是回頭去找她。原來她已經下定決心，要當利花族的族長，繼續行她要行的路。主角與她道別之後，也回到謎之神殿當中。





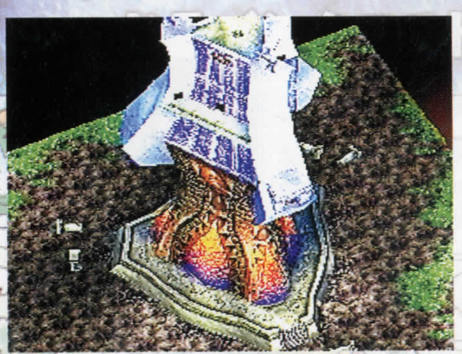
最後之戰





主角們已經令到炎、大地、風三大精靈醒來，眾人於是便返回雙體船之上。主角與沙古亞爾報告過後，他亦應為是時候令水之精靈醒覺過來。這時主角拿起了水龍之劍，劍身隨即升起和發出光輝，指引雙體船前進的方向。來到七色的江河時，水龍之劍便飛向水中，水之精靈像便自動升起，水之精靈亦在這時醒覺過來。主角們集齊炎、大地、風和水四大元素，合四位精靈之力量，把被封印了的大陸全部還原。水之精靈向主角們說，世界所有的大陸已經回復原狀。不過一定要問清楚那位神，於是水精靈留下水之寶石(水のアミュレット)給主角後，便和四位精靈一同去神的居所水晶宮殿。四大精靈到了水晶宮與神對質，當四精靈向神發出聖光之後，祂的真面目亦同時出現。原來這位並不是真正的位神，而是大魔王假扮的。接著大魔王施展它的無上威力，把四大精靈打飛老遠後，魔王把神的水晶宮殿變成黑暗宮殿。

四大精靈把假神的真面目拆穿後，水晶宮殿內的神原來是大魔王假扮的。主角們向古拉艾斯特度城的國王報告後，眾人便決定去那黑暗神殿，把那大魔王消滅。這時瑪利比露會離開隊伍，填補空缺的是英雄美魯比。主角們乘坐神之石飛到黑暗宮殿上空，眾人便從天台進入。在原先水晶宮殿的部份，主角可以在寶箱中取得最後之鎖匙(さいごのカギ)，有了這一條鎖匙後，主角可以到世界各地開啟之前未能開啟的寶箱。主角利用旁邊的通道，可以找到通道到達黑暗宮殿的部份。來到這個充滿細胞的地方，有一些好像食人花那樣的機關，被它吃了後，它會在另一個地方吐主角們出來。另外，只要觸摸到一些細胞，它便會變成魔物，消滅了它便可以找到通道前進。主角們來到宮殿最後的地方，這時主角只要站在水池中央的地台上，使用四大精靈給主角們的寶石。炎之寶石(炎のアミュレット)、大地之寶石(大地のアミュレット)、風之寶石(風のアミュレット)和水之寶石(水のアミュレット)，使用任何一個寶石也會進入不同的迷宮，只要通過迷宮後便能遇上大魔王。四個迷宮也有很多寶物，炎之迷宮會有科艾剛之頭盔(フエーゴのかぶと)，大地之迷宮可取得加爾亞拉之盔甲(ガイアーラのよろい)，風之迷宮可得多魯拉度之盾(トルナートのたて)，水之迷宮可取得奧治羅之劍(オチューノの劍)和不可思議之石板。如果玩者要集齊所有的寶物，只要在未到達盡頭的時候，使用魔法利尼美度(リレミト)，玩者便可以離開迷宮，然後再進入另外的迷宮。



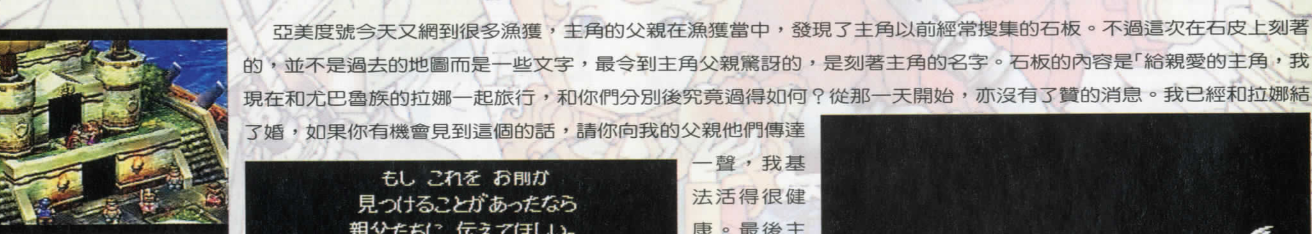


經過了千辛萬苦的旅程後，終於到了最後的一關了。大魔王的攻擊力和防禦力也是最強的，而且還會作三次變身，每變一次能力便提高一次。如果玩者的LEVEL太低的話，又或者學得的咒文沒有用和太少，是不可以把大魔王打倒的。玩者在挑戰大魔王之前，一定要練好一身好本領。要有數位同伴懂全體回復的咒文，也要有攻擊力強大的特技。因為到了這裡，LEVEL和技能是絕對重要的，所以玩者要努力修練。





經過非常艱苦的戰鬥，終於把大魔王從這個世界上消滅。主角便乘著神之石，到世界各地宣佈大魔王已死這個消息。來到沙古亞爾的雙體船的時候，沙古亞爾問主角會否來這裡承繼他的統領地位。不過主角的願望是當一位出色的漁夫，因此主角便推了沙古亞爾的好意。過了一段時間，主角仍舊睡過時未起床，媽媽叫主角立即起床趕去港口。原來主角已經到亞美度號作漁夫，與他的爸爸一起出海。在船倉的貨倉內，主角又再發現瑪利比露躲起來，今次又被廚師發現了。不過這一次亞美度卻讓女兒一起出海，瑪利比露當然滿心歡喜。亞美度號終於要出發了，航行了不久的時間，便與沙古爾亞的雙體船相遇。這時雅蓮艾絲站在沙古爾亞的旁邊，他們二人亦終於重逢。



亞美度號今天又網到很多漁獲，主角的父親在漁獲當中，發現了主角以前經常搜集的石板。不過這次在石皮上刻著的，並不是過去的地圖而是一些文字，最令到主角父親驚訝的，是刻著主角的名字。石板的內容是「給親愛的主角，我現在和尤巴魯族的拉娜一起旅行，和你們分別後究竟過得如何？從那一天開始，亦沒有了贊的消息。我已經和拉娜結了婚，如果你有機會見到這個的話，請你向我的父親他們傳達一聲，我基法活得很健康。最後主角，無論去到那裡，我們也是好朋友。基法上」







職業特「攻」隊



TEXT：小悠

PS

生產商：	BANDAI
售價：	7800日圓（限定版9980日圓）
容量：	CD-ROM×4
記憶：	2~9BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應多人遊戲專用插口	

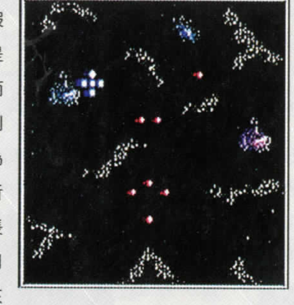
G GENERATION-F 地獄攻略第六話

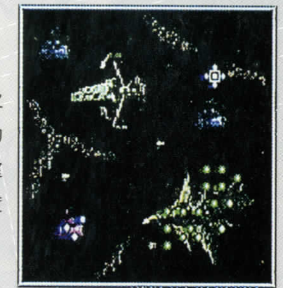
STAGE9 戰士再來

STORY



新自護成功將殖民星落下並收到對地球聯邦政府的阻赫作用，而奧干在避過這一次的災難後急忙便要上宇宙追趕哈曼。捷度在擊破重高達MK II後精神受到極大的衝擊，妹妹生死未卜，加上波蕾的死令捷度感到比眼前戰爭更為重要的東西是寶貴的生命，這種超越戰爭的理念使他的NEW TYPE醒覺起來。奧干得到卡拉巴的協助下利用火箭回到宇宙去，而幾歷多番戰事的亞加瑪於降下地球的作戰後也留下給卡拉巴，奧干GUNDAM TEAM隨著火箭的濃煙離開人類的樂園·地球。另一方面新自護的內部也發生十分大的變動，在哈曼離開亞古捷斯，將大部份軍力移去SIDE3的時候，古里明籍此機會集結前自護的勢力，占領亞古捷斯並向哈曼宣戰，他指哈曼的新自護是利用美莉芭的名義去延續她本人的野心，實際上這個美莉芭也只是一個假的傀儡，並不是真正薩比家的後人。而是便藉此去集結前自護派戰力對抗哈曼。而回到宇宙的奧干一行人於拉比亞羅斯得到由月面製造的新戰艦·新亞加瑪，但因為奧干高層不承認捷度等人為正式軍人，所以要他們離開新亞加瑪，於是布拉度艦長回到月面去來令捷度等人留下，並吩咐比查為新亞加瑪的艦長代理。同一時間，哈曼派出成功強化的馬士文和姬娜去攻擊亞古捷斯。面對著哈曼和古里明的兩股勢力，到底捷度如何選擇呢？布拉度於月面都市上竟與捷度的妹妹莉娜再會，原來是瑪茜救回她的，瑪茜一再向布拉度打聽哥哥馬沙的下落，可是在這次新自護抗爭之中並沒有馬沙參與。她知道哥哥是個固執的人，終有天他會再次發起戰爭，所以她希望哥哥死去。而莉娜剛好相反，希望哥哥捷度平安回來……





攻略重點

ZZ的最後一版是有分上下半場戰鬥的，上半戰是劇情戰鬥，下半戰是玩者參與的最終戰。上半戰的敵人是哈曼派來攻擊新亞加瑪的刺客，是馬士文的安多拉II和他的D3特殊部隊。另一方面古里明也會派出對捷度十分憎恨的波蕾TWO去襲擊奧干，於沒有布拉度艦長的時候才兩面受敵，對玩者來說是個有多少難度的一版。因為敵人眾多，有索姆戴亞斯、新勇士和JAM·FAN，還有波蕾TWO的卡碧尼MK II作為敵方的增援，相對於我方的戰力來說的確是很危險呢。新亞加瑪的HP和EN也有缺憾，艦長比查的指揮值又不是十分高，限制了捷度他們的MS移動範圍，迴避能力也遜於布拉度，萬一被敵人圍攻戰艦的話我軍真是沒有什麼勝算。玩者應該利用百式的MAP砲和新亞加瑪有限的EN去攻擊敵人，減少敵人MS的數目，再使用Z GUNDAM和ZZ GUNDAM去將它們逐一擊破。小心新亞加瑪被擊沈是會GAME OVER的。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/新亞加瑪被擊沈

佔領POINT/0

攻略重點

這個是下半場的戰鬥，玩者能夠發進一隊原創隊伍。相比起剛才的劇情戰鬥，這個下半場便較為容易了。主要原因也是玩者的原創隊LEVEL一定是比敵人的高，即使沒有NEW TYPE專用機也有許多大型MS可以使用，比起那些卡薩D型、卡洛斯J型和龍飛來說，玩者是沒有問題的了。不過這一版有許多星級的駕駛員來大家作對手，例如古里明的古華班、波蕾TWO的NEW TYPE機體京密薩、姬娜的NEW TYPE機體京密古、馬士文的渣古III改、哈曼的卡碧尼和裝甲很厚的左右勇士，絕對能滿足玩者的戰鬥意慾。有三個EVENT於這個最後版面出現的，第一是在不用MAP的情況下去擊破馬士文和姬娜。第二是令古里明的勢力全滅，這樣哈曼便會由薩多拉駕駛卡碧尼出來。第三是玩者使用捷度和哈曼戰鬥兩次。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/新亞加瑪被擊沈或自軍本據地被佔領

佔領POINT/7

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊

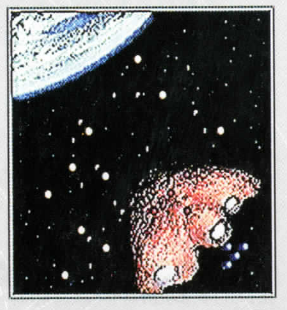
STAGE1　於天上噴火之物

STORY



時間是宇宙世紀0093年，在哈曼的新自護被奧干織滅後的一年，馬沙・亞斯洛布集結新自護的餘黨以總師的身份向地球聯邦宣戰。馬沙在多年的準備之下組織了一隊新自護的艦隊和秘密與歐拉哈姆公社合作，開發次世代的MS，利用新技術令精神感應系統微型化，發展成富革命性的NEW TYPE專用MS。新自護的第一步計劃是LUNAR3掉進地球的聯邦軍基地・拉薩，馬沙派出強化人基尼駕駛厄古特・多加出擊去強奪LUNAR3。另一方面由布拉度率領的聯邦第十三獨立部隊・隆巴納隊決意要阻止馬沙這次對地球的反擊，派出MS隊的隊長阿寶・尼爾以靈格斯出擊。馬沙與阿寶再次為了二對NEW TYPE的志向的不同而作出命運的對決……

攻略重點

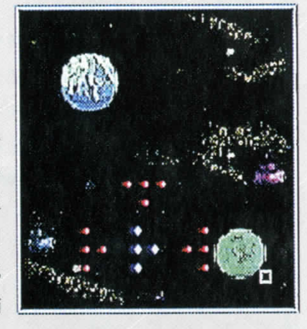


這是馬沙之反擊的第一版，分有上下半戰的。玩者在上半戰中只能使用劇情人物作戰，而且對手也不弱的。今次的敵人有4個，但其實大家只要集中擊破基尼的厄古特・多加便可以了，但阿寶的靈格斯明顯比基尼的NEW TYPE專用MS實力上有一段距離，玩者必須小心他的浮游砲，他通常也使用這個作為反擊的，阿寶一被敵人擊破便會GAME OVER。在阿寶和基尼對戰一次後，馬沙便會駕駛沙撒比作為增援出現，玩者使用阿寶向馬沙攻擊的話便會有劇情對話，阿寶安全能接他一個TURN後，他便會退下戰線而玩者也成功過版。

勝利條件/擊破基尼　敗北條件/阿寶被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥玩者可以派出兩隊原創隊伍作為主要戰力出擊。在地圖配置上可以於三個版面之中其中兩個進一行配置，玩者可以配置一隊較為快速的隊伍去救助被敵人圍攻的隆巴納隊。這是因為馬沙想分散隆巴納隊的注意力，籍此與地球聯邦密會去進行第二步計劃，而



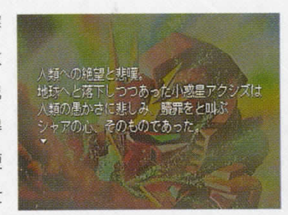
阿寶這時候卻到月面的歐拉哈姆去為他設計的υGUNDAM作最後測試，在得知布拉度情況危急之下，只好在沒有試驗的進行實戰。首先玩者利用隆巴納中除了布拉度乘座的拉・卡林以外的戰艦，去之前或之後的一層圖進行佔領的工作。接著是保護布拉度離開戰鬥空域，因為拉・卡林被敵人擊沈是會GAME OVER的。再於三個TURN之後保護於最接近地球那層版圖出現的民用宇宙船・天鹿，同時阿寶也會在同一版圖出現。先用阿寶佔領附近的殖民星令天鹿有HP的補給，再利用υGUNDAM將追擊天鹿的基拿・多加消滅。注意天鹿被擊沈也同樣會GAME OVER的。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/拉・卡林或天鹿被擊沈

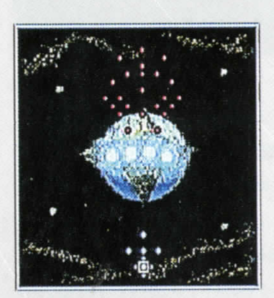
佔領POINT/11

STAGE2　跟忌憚的記憶與共

STORY



阿寶成功為被新自護圍攻的隆巴納隊解圍，並救回民用太空船天鹿。原來這艘太空船的乘客當中，有地球聯邦高官的女兒姬絲和布拉度的兒子哈薩威，因為地球得知馬沙成功將LUNAR3投下拉薩，所以便引起了逃亡往宇宙的難民潮。在戰亂的世代中再現的布拉度父子，還有被一年戰爭的NEW TYPE英雄阿寶吸引的姬絲，與隆巴納前往宇宙聯邦的基地。姬絲一直仰慕的阿寶身邊竟存在著霜・安誠，使姬絲很不喜歡，後來在殖民星中竟然遇上了馬沙，而姬絲卻被馬沙的言論所吸引，背叛了同伴跟他走了。原來馬沙來這地方是為了奪得亞古捷斯而假裝將LUNAR2的部隊解除武裝投降，實際上是要利用亞古捷斯轟向地面令地球進入核子冬天，來報復地球人對待宇宙難民的悲慘歷史。而布拉度和阿寶也推測到馬沙聲東擊西的戰略，便速往亞古捷斯阻止他的計劃……



攻略重點

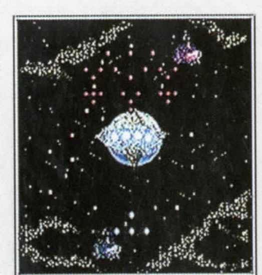


這個是分有前後半戰鬥的版面，同樣上半場是劇情戰鬥，下半場是玩者原創隊參與的戰鬥，也是馬沙之反擊的最後一版。上半場分有兩個互不相連的版面，分別是LUNAR2和亞古捷斯的。其實玩者要過前半戰是極易的，只要令在LUNAR2的GUEST TEAM全滅便可以了。再者，兩層版面也沒有佔領POINT，大家要令GUEST的機體ACE也不能成功登錄，所以還是快快令LUNAR2艦隊自殺吧。

勝利條件/LUNAR2艦隊全滅　　敗北條件/拉・卡林被擊沈

佔領POINT/11

攻略重點



這個是下半場的戰鬥，玩者可以發進兩隊原創隊伍出戰。上半戰大家可以輕鬆度過了，下半戰便不是難度低的了，因為玩者的對手是宇宙世紀之中最強的駕駛員・馬沙和他旗下的強化人部隊。這一版的版圖也十分簡潔，只是有亞古捷斯一個，敵人也集中在版圖上方。大家要注意的敵人有妮絲、基尼及擁有I-FIELD和浮游砲的α亞索龍。姬絲駕駛的MA α亞索龍除了攻擊力很高之外，驚人的防衛力即使直接用實彈射擊也沒有太大效用，玩者還是

不要接近為妙。當然還有一擊便能令你重傷的馬沙，他的沙撒比雖然沒有I-FIELD，但攻擊力和武裝也是在阿寶的υGUNDAM之上。使用阿寶和他對決時盡量在他能用雷射槍的距離戰鬥，這樣他使用大型武器的機會便大大減低，加上在他用BEAM1武器射擊時有I-FIELD保護，便可以用命中率高的飛翔砲作反擊。這版的EVENT有兩個，一個是靈格斯在α亞索龍的6格範圍內，哈薩威與姬絲進行戰鬥，這樣便有靈格斯擊破α亞索龍，而哈薩威失去理性殺死霜。另一個是υGUNDAM和沙撒比對決兩次。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅或本據地被佔領

佔領POINT/4

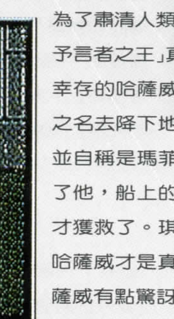
機動戰士GUNDAM 閃光之哈薩威

STAGE1　TAKE·OFF

STORY



時間是AC（AFTER COLONY）宇宙世紀0105年，在人類於宇宙殖民後已有一個世紀了，人們開始在宇宙上獨立地生存這一百年多年間，已經有不少於宇宙土生土長的人類出現了。他們不甘願被地球聯邦統治由自己一手建立的新天地，加上馬沙之反擊的影響便萌起反抗的意向。在亞古捷斯於地球劃破長空的十年後，一個名為瑪菲迪·羅比奧·艾寧的人帶領著他的組織實行謀殺地球聯邦要員的行動，目的是為了肅清人類所犯的過錯。這個「正確的予言者之王」真正身份是於馬沙之反擊中幸存的哈薩威·羅亞。他假借殖物學者之名去降下地球時，突然有劫機者出現並自稱是瑪菲迪的人，幸得哈薩威制服了他，船上的基尼斯大尉和同行的琪琪才獲救了。琪琪直言那人不是瑪菲迪，哈薩威才是真正的「予言者之王」，令哈薩威有點驚訝……



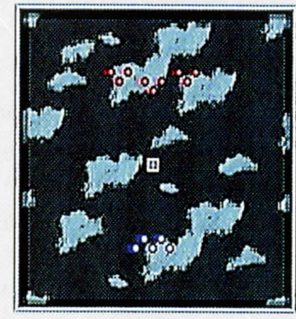
攻略重點

分有上下半戰，玩者只需要用這幾個瑪菲迪的成員逃避三個TURN便可以成功過版，中途有哈撒威假裝被瑪菲迪成員攻擊的劇情，當然這只是做戲，是為了騙過人們的耳目罷了。

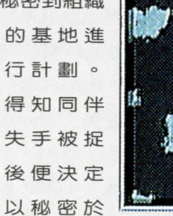
勝利條件/史比度於三個TURN內沒有被擊破　敗北條件/史比度被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半戰是原創隊伍參與的版面，哈撒威在成功救出酒店的琪琪後秘密到組織的基地進行計劃。得知同伴失手被捉後便決定以秘密於歐拉姆拿製造的MS·ΞGUNDAM來發動新的計劃。另一方面基尼斯的部隊收到反抗份子於附近的海域出沒，便派出同樣來自歐拉姆拿的新MS，裝備了米洛夫斯基粒子糟的比尼羅比去截擊他們。重點在於原創隊在編制時需要以空中戰為主，只要得強力的制空權，便不用擔心ΞGUNDAM了。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅

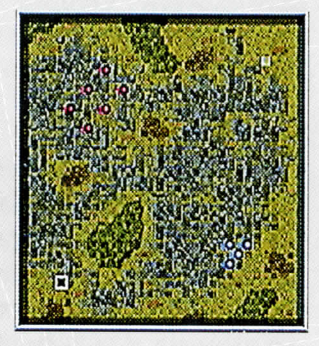
佔領POINT/2

STAGE2　NARROW SPACE

STORY

於哈撒威離開了琪琪的不久，基尼斯開始懷疑哈撒威便是瑪菲迪，而琪琪則去尋找失散了的哈撒威，可是基尼斯不願意延誤追擊瑪菲迪，並希望安全地送她離開。另一方面哈撒威在北澳洲的城鎮中找到冒充瑪菲迪成員劫機的主腦，原來他是在意向上和哈撒威不同的反地球聯邦份子，並和他合作去肅清政府內部要員。在宇宙上的布拉度被聯邦高層召下地球，他也希望藉此機會與自己的兒子見面，可是他卻不知道兒子便是於宇宙有名反抗軍首領。隆巴納隊的最後一個任務竟是會合基尼斯的討伐部隊，去討滅瑪菲迪……

攻略重點



上半戰是哈撒威等人在北澳洲附近跟反地球聯邦份子會面後，與聯邦軍隊相遇的戰鬥。今次的敵人當中沒有比尼羅比，只是一些地方軍。注意的是他們也配備了空中滑板，移動速度高，要盡量避免他們和哈撒威進行格鬥戰，因為哈撒威被擊落我們便GAME OVER。原創隊可作為捕獲敵人的部隊，有戰艦便有可以捉的MS，這對玩者來說是增加資金的好機會。

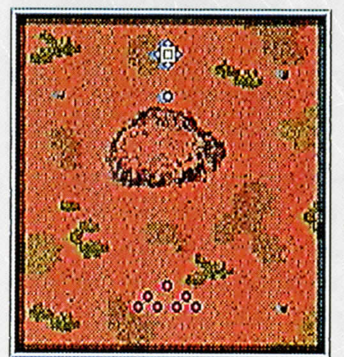
勝利條件/敵方全滅　敗北條件/瑪菲迪（哈撒威）被擊破

佔領POINT/4

攻略重點



下半場是分兩層的天地一色版面，沙漠的地型是對一般的MS有影響，要克服地理上作戰的不利，可以使用SUPPORT UNIT的空中滑板，但SUPPORT UNIT在編制時是在戰艦的倉庫中要佔有位置，所以使用價值不大。玩者可以編制多一些可變形



作空中戰的MS出擊為理想，例如S GUNDAM、Z GUNDAM和ZZ GUNDAM便是好選擇。今次的敵人也是普普通通，重點是要利用GUEST TEAM中唯一的ΞGUNDAM去提升至ACE。基本上哈撒威在超強氣後是無敵的，但礙於ΞGUNDAM的EN有限，所以需要借原創隊來支援他「回氣」。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/瑪菲迪（哈撒威）被擊破

佔領POINT/3

STAGE3 瑪斯蘭捷

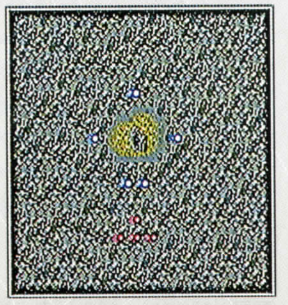
STORY



在上次沙漠的戰鬥之中，哈撒威於襲擊聯邦要員的穿梭機後發覺琪琪在機上，便與要員一同當人質捉回去同伴，而琪琪和哈撒威終於能再次相會了。他告訴琪琪真相是和她當初所說的一樣，哈撒威・羅亞便是瑪菲迪・羅比奧・艾寧，是為了肅清人類在這一世紀中所犯的過錯，而向統領地球的聯邦政府作回應。雖然哈撒威未能擺脫姬絲於他心目中的咒縛，但他決意以自己的生命去喚醒人類對地球的創傷應該完結。在接受了琪琪對他的好意後叫她離開，與同伴到聯邦會議大樓進行突襲。而基尼斯也意識到瑪菲迪便是哈撒威，並在城內設下陷阱捕捉他。結果，哈撒威被捉拿並因反叛罪判以死刑，基尼斯作為哈撒威的朋友答應了他別公開瑪菲迪的身份，免得使家人傷心，而布拉度在退役後才在殖民星上得知真相……而琪琪在哈撒威死後再予言，繼阿寶・尼爾、馬沙・亞斯洛布和瑪菲迪後，必定有人再繼承他們的理念，出來為人類的罪行肅清。瑪菲迪之叛亂便告一段落。



攻略重點

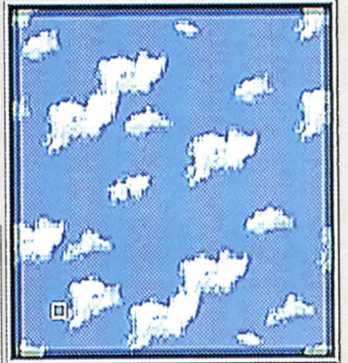


上半戰是一場較為高難度的戰鬥，是要用5部普通的MS去擊破攻擊力和裝甲比米沙高強多了的比尼羅比才能過版。重點是開始時別湧上去攻擊他，反而全體後退至他追上來也只能用雷射槍的距離。他身邊還有其他敵人，退後的話可以拉遠他們支援比尼羅比的距離，因為比尼羅比移動較快。此時玩者才用三個同伴去用雷射劍圍斬它，留下一個位用卡曼的超強氣劍收拾它。小心卡曼中了比尼羅比的浮游導彈是死定的，所以為免GAME OVER請保存性命。

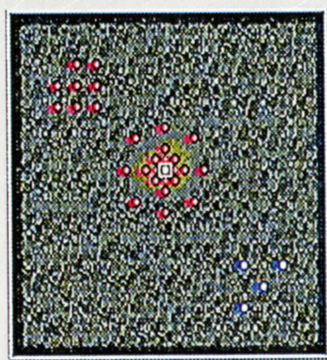
勝利條件/比尼羅比被擊落　敗北條件/卡曼被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半戰有玩者的原創隊參與是毫無難度可言，反而玩者應該令GUEST TEAM中除了ΞGUNDAM以外的MS提升至ACE。在這一版



之中使用哈撒威的ΞGUNDAM和寧的比尼羅比對決便會有EVENT MOVIE出現，在講述哈撒威被寧引入了陷阱，給基尼斯捉住的片段，十分精彩的CG動畫來呢。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/自軍全滅

佔領POINT/4

機動戰士GUNDAM F90

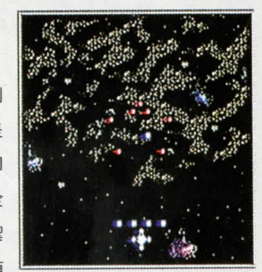
STAGE1 跟過去遭遇上

STORY



時間是宇宙世紀0120年，宇宙殖民星和地球之間的紛爭平息了一段時間，聯邦軍在這段時間開發了新的可變裝MS，是配有HPS（HARD POINT SYSTEM）的GUNDAM F90。地球聯邦軍一共開發了兩部不同性能的一號機和二號機，分別由迪夫和謝德作為測試性駕駛員，於火星與月球之間的軍事秘密地帶進行模擬作戰。可是在行動途中，有群來歷不明的MS向測試部隊進行突襲，並強奪了F90的二號機，幸好謝德和指揮艇的通信員娜菲沒有大礙，而迪夫的F90一號機則被謎之敵人重重的包圍著。在他發揮出駕駛員的質素，成功擊退敵人後得知他們是前大戰留在火星的自護份子。於是伊與聯邦的宇宙艦隊聯絡，一同前往殲滅自護殘黨。

攻略重點



這一版一開始時已經可以讓玩家發進原創隊，只要大家小心一些來使用F90，過版也是易如反掌。注意的是F90被敵人擊破是會立即GAME OVER，加上敵人使用的MS差不多全部也裝有直接電擊兵器，這類命中率高又防禦力無視兵器是十分難應付的，多中幾下便會有生命的危險，還有敵人的MS真的不是一般的嘍囉，不論在裝甲和攻擊力方面也是平均高，一大意起來可能會有無謂的損兵折將。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/迪夫被擊破

佔領POINT/4

STAGE2於軍神MARS之下

STORY



在F90遇上了來自火星的前自護殘黨後，高達的測試隊便正式和地球聯邦艦隊會合，便準備好遠征火星的計劃。在組織好艦隊後便出發了，可是大家沒有察覺到在艦隊中有敵人的耳目……另一方面失去了F90的謝德配給了一部改自馬沙之反擊中新自護的基拿・多加，為了進行實戰的測試便與迪夫以F90作模疑的實戰。練習完結後的一個星期多，軍隊終於到達火星的引力圈範圍，而這時候敵人也出現截擊，是改裝過的太空砲台和許多前大戰的MS。而一直在艦中待機的布殊大尉原來是敵人的首領，令旗艦的指揮失控，迪夫等人只好冒險以小艇下降火星……

攻略重點



上半場是簡單明快的一對一決鬥，是迪夫以F90單挑謝德的基拿・多加改。當然將謝德擊破便可以過版，但迪夫反被打倒的話便GAME OVER。二人在開始時便是強氣的狀態，玩者只需要避免和他進行近接攻擊便能牽制他，當基拿・多加改的HP到達可以用雷射劍一擊斬掉他時便一氣擊破他去！

勝利條件/謝德被擊破　　敗北條件/迪夫被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半場的戰鬥是場頗為難的戰鬥來呢，因為GUEST TERM當中有戰鬥能力的戰艦盡在敵人的包圍之下，而它們的HP只有一半，再加上GUEST TEAM的拉·卡姆級旗艦被敵人埋伏的布殊大尉搶奪了，所以情況也十分惡劣。玩者注意的是降下船被敵人擊沈的話便會GAME OVER，而降下船上的F90和基拿·多加也是不能出擊的，請在開始時利用餘下的戰艦和發進積根去阻撓敵人，否則降下船便凶多吉少了。大家在出擊前應該編組一些可以快速移動的戰艦和MS於原創隊之中，這樣便可以在短時間之內由配置的左上角趕去敵人所在的右下角。而玩者將降下船移到木星位置便可以過版。



勝利條件/降下船到達火星或敵方全滅　敗北條件/降下船被擊破

佔領POINT/0

STAGE3　奧林匹斯之怒火

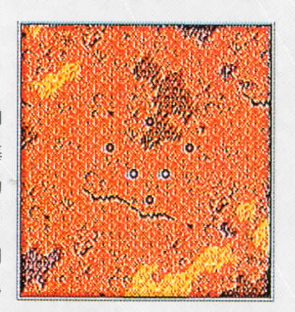
STORY



地球聯邦軍派去火星的艦隊除了迪夫、謝德和娜菲三人之外，全也被火星的自護殘黨消滅了。而三人的降下船也成功突破敵人的包圍網進入了火星，接下來的是要調查自護於火星的陰謀。機智的娜菲利用降下船引出敵人的守衛，然後引爆降下船消滅他們，可是因為與迪夫和謝德失散而被敵人捕獲了。而二人也被從奧林匹斯山基地出來的敵方部隊圍攻。迪夫為了救出娜菲決心勇闖自護陣地，謝德也知道無路可退，便跟迪夫賭上生命，一起突襲基地。另一方面，布殊正準備利用奧林匹斯火山的強大能量，推動能向地球發射500噸質量隕石彈的大砲，向地球攻擊。迪夫到底能否阻止布殊的瘋狂計劃呢？於發射前的一剎，F90於火星進行最後一戰……



攻略重點



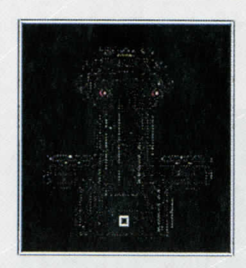
上半戰是敵人以四對二的圍攻一迪夫和謝德，但難度又不高，因為一開始F90和基拿·多加改也是超強氣的。注意的是敵人的RF強人是比起其他的RF老虎，防禦力和HP也是高一點，玩者使用F90的超強氣雷射劍一擊是殺不了它的，所以還是先以基拿·多加改作為第一擊的踏板，再用F90補上第二擊吧。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/迪夫或謝德被擊破

佔領POINT/0

攻略重點

下半場是玩者唯一可以使迪夫的F90提升至ACE的機會，玩者應利用原創隊來支援GUSET TEAM令他們可以超強氣，F90一超強氣便可以一刀一部MS，但由於EN的不足會使F90的戰鬥時間有點兒強差人意，所以大家使用它時請好好的保護迪夫，萬一他被敵人擊破的話又會GAME OVER的了。還有一點是大家也要注意的是13個TURN之後奧林匹斯山的隕石彈大砲便會發砲去，這樣也同樣合乎敗北條件而GAME OVER的，所以玩者務必在13個TURN之前全滅對手。最後是玩者使用F90進入基地清場的話是會有EVENT，布殊大尉會駕駛F90二號機出擊的，和他對戰當然事在必行啦，他的實力和F90一號機是不相伯仲。





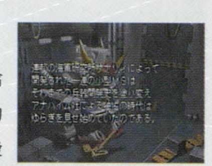
勝利條件/13個TURN之內敵方全滅 敗北條件/13個TURN之內未能敵方全滅、我軍全滅或本據地被佔領

佔領POINT/0

機動戰士GUNDAM《SILHOUETTE FORMULA 91》

STAGE1　ZEBRA ZONE

STORY



時間是宇宙世紀0123年2月，大戰過後的歐拉哈姆會社，因為地球聯邦軍和其他殖民星對軍備上的需求量大大減低了，加上地球聯邦政府有自行開發MS，而且在技術上已經十分成熟，能夠設計出性能很高的小型MS。歐拉哈姆這沒有軍隊作資金援助的商業性會社若不能率先推出新世代的小型化MS，才可以挽回會社業績的劣勢。而歐拉姆拿也得到地球聯邦發展F91計劃的資料，於是便先開發出試作機的SILHOUETTE GUNDAM，並在聯邦軍的軍事禁區ZEBRA ZONE內進行實戰的測試，並派出多基奧·蘭度作為高達的駕駛員。可是他在ZEBRA ZONE中遇上了一部謎之機體，使他被捲入一場戰事之中……

攻略重點

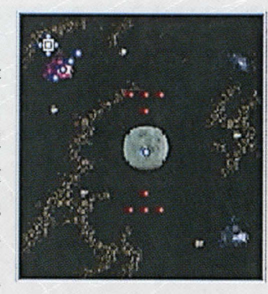


這版是SILHOUETTE的第一個版面，主要是交代多基奧在和同伴姬比於ZEBRA ZONE中遇上神秘的機體，並受到它以長槍攻擊。原來它是來自死亡先鋒的MS。不過這上半戰是玩者用二打敵人一的，所以也是沒有任何難度可言。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/多基奧被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



下半場是GUEST TEAM被死亡先鋒的炎之虎襲擊，目的是SILHOUETTE GUNDAM。可是有原創隊出擊的話，是沒有什麼辦不到的吧？即使是這個被敵人重重包圍的形勢，一隊絕對是卓卓有餘。加上也只不過是6部MS，佔領完了才清場吧。玩者需要注意的是GUEST TEAM的戰艦被敵人擊沈是會GAME OVER的，所以請對該艦的防衛加強多少比較安全。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/普利斯特被擊沈或自軍本據地被佔領

佔領POINT/5

STAGE2　新自護的子孫們

STORY

被死亡先鋒襲擊過後，多基奧知道了戰爭的可怕，並不只單單是為了歐拉哈姆的生存，而是確實的用MS互相殘殺。成功將死亡先鋒擊退後，因為本身並非是正規的軍隊所以便和地球聯邦軍聯絡。而在與第103艦隊作出會合之前普利斯特要到一個附近的廢置殖民星中短暫停留，並進行補給和MS的維修。原來那是死亡先鋒的據點來，可是死亡先鋒因為接到聯邦艦隊開到這兒來而撤退了。當多基奧和愛麗絲於廢置的殖民星進行偵察時，受到舊式的MS基拿·多加所襲擊。原來那些是新自護的難民來，也是被聯邦的軍人多番迫害而隱居於此，看到多基奧等人是歐拉哈姆會社派來的，便沒有加害他們。但是將會來支援他們的第三者第103部隊卻是由一個殺人如麻的人所帶領……

攻略重點



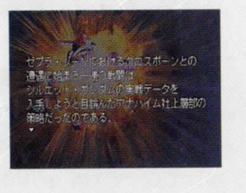
這版是一開始已經能夠發進原創隊伍的，目的是要為了保護與多基奧一起進行偵察的愛麗絲，因為愛麗絲乘座的汽車一被擊破便會GAME OVER，所以請大家小心保護她的安全。而敵人方面有一共8部的基拿·多加，其中一部的駕駛員是一名少女，只要玩者使用多基奧去擊破它便會有EVENT出現。這一版是沒有上下半戰鬥之分的，大家順利過版的話便可以直接到下一個STAGE。

勝利條件/敵方仕滅　敗北條件/愛麗絲的汽車被擊破

佔領POINT/0

STAGE3　服仇心於宇宙消散

STORY



到來為歐拉姆拿進行支援的地球聯邦軍第103艦隊是由殘酷不仁的柏斯大佐所率領的，他秘密地也有和死亡先鋒進行合作。原他是想利用歐拉姆拿對新型的MS SILHOUETTE GUNDAM所得



的數據，去和死亡先鋒進行交易。當第103艦隊來到ZEBRA ZONE時，要以高達的數據作為支援的條件，歐拉姆拿的人在沒有選擇的情況下只好這樣做。但是得到了數據後的柏斯竟獨佔了它，破棄了和死亡先鋒的交易，於死亡先鋒的炎之虎便和一眾部下往那個被廢置的殖民星攻擊聯邦艦隊。另一方面，柏斯得知這個殖民星中有新自護的殘餘份子後，便決定帶兵殲滅他們，並召回前部下的多基奧歸隊。但多基奧心知柏斯是個心術不正的人，便在他的戰艦中強奪了聯邦新型的MS·NEW GUNDAM出來和歐拉姆拿的同伴會合，去阻止柏斯的大屠殺……

攻略重點



這個是SILHOUETTE FORMULA 91的最後一版，是沒有分開上下半戰鬥的，所以玩者一開始已經可以使用原創隊出戰的了。敵人一共有聯邦的第103艦隊和死亡先鋒的炎之虎部隊，GUEST TEAM正處於版面的中央被兩方面的敵!人挾擊。玩者的原創隊第一件事便要立即去支援可憐的GUEST TEAM，再想方法去令SILHOUETTE GUNDAM和NEW GUNDAM提升至ACE。注意的是普利斯特被敵人擊沈是會GAME OVER的，不想RESET再玩一次的話便派兵保護它比較安全。在戰鬥能力上是死亡先鋒較為強的，而柏斯駕駛的NEW GUNDAM一號機也不是泛泛之輩，玩者使用多基奧去和柏斯對戰是會有EVENT的。



勝利條件/敵方全滅　敗北條件/普利斯特被擊沈

佔領POINT/4

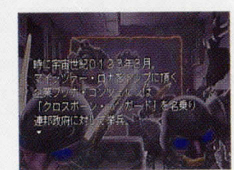
機動戰士GUNDAM F91

STAGE1　突襲FRONTIER IV

STORY



時間是宇宙世紀0123年3月，在腐敗的地球聯邦政府的統治之下，地球圈來到停滯的時候。可是在這個時勢之下不滿於現狀的人們便提倡「帝國貴族主義」，起來建設一個理想的新國家。而這個帝國主義的貫徹履行者，便是他們的尖兵·死亡先鋒CLOSSBONE VANGUARD。死亡先鋒向新造的殖民星群FRONTER SIDE進行突襲，將一個一個的殖民星控制了。於FRONTIER IV居住的西布頓·艾諾被捲入戰鬥之中，與同伴一起逃亡出殖民星去。但是途中同級生的茜茜里·緋查爾特被死亡先鋒的特尼路·羅拿帶走了，原來茜茜里的真正身份是羅拿家的人。西布頓等人逃到鄰近的殖民星，並得到反抗死亡先鋒的組織收容於宇宙方舟之中。



攻略重點



主要是使用西布頓乘座的太空坦克R44去到殖民星的港口位置，而港口則是在版面的最上方。只要玩者能成功到達港口的話便會立即STAGE CLEAR，相反地被死亡先鋒擊破西布頓是會GAME OVER的。戰力上我方以三對七是十分難去全滅敵人的，加上全滅了的EXP又不是玩者的，所以不用那麼賣力。而且西布頓是NEW TYPE來的，這些普通的貨色是不會對他構成威脅的，大家只需要專心迴避敵人的攻擊直到港口便可以過版。注意的是不要和敵人有近接的機會，否則以太空坦克R44的性能是不能多中兩刀的。

勝利條件/西布頓到達港口　敗北條件/西布頓被擊破

佔領POINT/0

攻略重點



這個是下半場的戰鬥，玩者可以發進原創隊伍出戰的。玩者有兩個選擇，第一是用原創隊伍去支援西布頓的F91去提升至ACE。第二是利用原創隊伍去清理現場賺取EXP。用原創隊伍殺光所有的敵人當然是一件非常簡單的事，但若大家是選擇令F91 ACE的話便高難度得多。因為大家的原創隊MS是不能擊破任何一部敵人的MS的，這樣是會影響F91的EXP，而且F91的EN有限不能長期戰鬥，所以不停地迴避攻擊待西布頓擊破它們是需要很多耐性的。注意的是特尼路和安娜瑪莉是頗強的駕駛員來，還有快快讓西布頓超強氣去一擊必殺吧。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/西布頓被擊破或宇宙方舟被擊沈

佔領POINT/3

STAGE2　拉夫烈西亞計劃

STORY




於一次敵襲的時候，西布頓為了拯救這艘難民船便駕駛艦內收容的新型MS・GUNDAM F91出擊，並於戰場上與被擁立為貴族主義者偶像「比拉・羅拿」的茜茜里再會，成功從敵人手上救回她。死亡先鋒的司令「鐵面具」卡羅素・羅拿這個激進派的首領實行一個叫「拉夫烈西亞計劃」行動，利用大量的人類感知殺戮兵器・血滴子放進殖民星中殺害居民。得知血滴子的西布頓和茜茜里二人為了阻止這個大屠殺計劃，而查貝尼得知鐵面具私下在為建設巴比倫帝國而製造出血滴子和巨大MA・拉夫烈西亞後便處分了協助他的官員，等待反抗軍和地球聯邦軍收拾殘局。而茜茜里被父親的MA打破了MS於太空漂流，西布頓為了救她發揮他NEW TYPE的潛能，加上母親製造的F91終於成功擊破了像惡魔般的拉夫烈西亞……

攻略重點



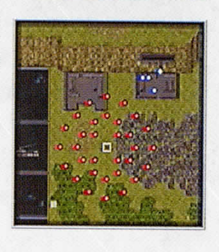
上半戰是要和特尼路、查貝尼和比拉進行戰鬥，在沒有原創隊伍出擊的情況下是甚有難度的，但其實只要擊破比拉的MS便可以順利過版。由於敵人的數目是GUEST TEAM的兩三倍，所以玩者可以和上一個STAGE一般有兩個選擇。第一是用西布頓的F91去提升至ACE。第二是利用西布頓的F91去擊破比拉完成上半部的戰鬥。若要令F91提升至ACE的話是十分困難的行動來呢，因為沒有原創隊伍的支援是差很多，在戰局的控制上也比較難。所以沒有信心的話大可以利用比拉和西布頓之間的EVENT過版。

勝利條件/比拉被擊破　　*敗北條件/西布頓被擊破或太空方舟被擊沈*

佔領POINT/0

攻略重點





下半場的戰鬥玩者是可以使用原創隊伍出擊的，也是F91中西布頓大戰拉夫烈西亞的最後之戰來。版面有三層之分，包括是殖民星之內和遠近的宇宙。下半場的重點在於怎樣對付在清理殖民星內的血滴子後，才出現的可怕MA拉夫烈西亞。它出場時會有一段EVENT MOVIE出現的，是它如何在一瞬之間擊破一整隊從月面增援的艦隊。拉夫烈西亞的攻擊力可以一擊擊沈原創隊的戰艦，它觸鬚的射程有7格之多，加上MA的移動力絕對是可以輕易地追殺一部小小的MS，基本上只有重高達級或以上的MS才可以接它的一擊。它如此無敵的原因是因為駕駛員的鐵面具一開始時已經是超強氣了。對策是於另一層的版面計算它的移動行徑，在它去到一個可以一起用4部MS突進去它那個版面進行近接戰鬥的位置，便可以出奇安全地接近到它，它唯一的缺點是沒有近接用的武裝，但注意它是有對方圓5格之內作對敵攻擊的MAP兵器血滴子，攻擊力有5000的呢。而玩者用西布頓和茜茜里去跟拉夫烈西亞對戰時會有EVENT出現的，只要大家一擊破了它便可以立即過版。

勝利條件/敵方全滅或鐵面具被擊破　*敗北條件/自軍全滅或本據地被佔領*

佔領POINT/4

機動戰士CROSSBONE GUNDAM

STAGE1　宇宙海盜

STORY



時間是宇宙世紀0133年，人類的殖民圈已經由月面伸展至木星，而且有不少在開拓新星而在木星土生土長的人類出現，他們對人類的故鄉地球是一無所知，漸漸衍生出木星獨有的文化。而為了增進各界人類的溝通和交流便有了星際交換生的出現。派往木星的交換留學生杜比亞乘座返回地球的太空船與老師一起出發，途中於船上他遇上了一名叫比奧娜迪多的女孩子，原來她是密航者來的。老師在發現她後正想捉拿之際，太空船劇烈振盪起來，原來是遇上一班叫CROSSBONE的宇宙海盜所襲擊。雖然太空船派出MS部隊出擊，但完全不是海盜中的一部高達的對手。為了保護船上的學生和比奧娜迪多，杜多亞決定使用MS出去和海盜對抗，可是卻敗在他的手中，但那時才發現自己乘坐的太空上滿載著毒氣……為什麼會這樣的呢？海盜告訴他這是木星帝國的真面目，一是要杜比亞忘掉剛才的事回去地球，一便是加入CROSSBONE找尋真相。

攻略重點



這是第一版的上半戰，是講述杜比亞勇敢地駕駛MS出去和CROSSBONE的海盜們對抗的一版。敵人是以三對二的，而且GUEST TEAM的太空船是沒有任何武裝的，所以實際上只有杜比亞的MS可以戰鬥。由於敵人的CROSS GUNDAM X1絕對是比巴拉達的性能高，所以大家不要輕舉妄動，先擊破那兩部同行的敵機才攻擊它。而CROSS GUNDAM X1只會追蹤太空船，所以玩者在EVENT出來之前別理它便可以了，而當大家擊破了那兩部小MS後再攻擊它便會有EVENT出現，是一段多比亞被CROSS GUNDAM X1擊破的CG MOVIE，之玩者便能夠過版。

勝利條件/多比亞和拿奧對決　　*敗北條件/多比亞被擊破或太空船被擊沈*

佔領POINT/0

攻略重點



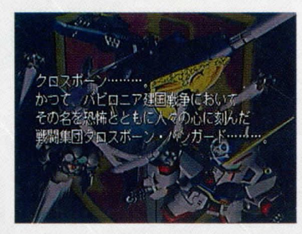
下半部份的戰鬥是在多比奧加入了CROSSBONE後的第一個任務，便是襲擊外表是物資輸送站，實質是木星帝國收藏軍備的地方。敵人雖然好像很多，但以GUEST TEAM的實力而言是絕對卓卓有餘，因為CROSSBONE有新型的萬能戰艦密薩先鋒號、性能比得上F91的CROSSBONE GUNDAM和0133年最強的兩名駕駛員那奧跟查貝尼，試問木星上有什麼敵人能比得上？而且下半戰是可以讓原創隊伍參戰的，所以更加沒有戰略可言。提示大家的是12部敵機是2能使CROSSBONE GUNDAM兩部中其中一部提昇至ACE的，筆者建議大家升X2，因為之後的版面中只有這個可以提升X2……將敵方全滅後便可以順利過版。

勝利條件/敵方全滅　*敗北條件/自軍全滅或本據地被佔領*

佔領POINT/5

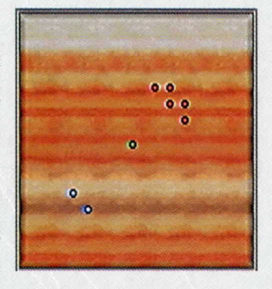
STAGE2　那暗黑的名字「木星」

STORY



多比亞終於認得這個CROSSBONE宇宙海盜團的總師原來是在教科書中，那個前死亡先鋒創辦者的孫女比拉·羅拿。前死亡先鋒在「巴比倫建國戰爭」後被她公開貴族帝國主義滅亡而正式解體了，於後更是被稱與同伴一同在一次宇宙事故中被記錄已經死亡。但原來這是為了掩飾自己的行動而造出來的假象，再於戰亂後的今天使用「死亡先鋒」這個名字去進行游擊性的海盜活動，完全是因為比拉發現了木星帝國要準備侵略地球的陰謀。在上次的行動中雖然成功打擊了木星帝國於軍備上的補給，但是比拉發現他們的軍力已經可以對地球進行遠征，再以這種游擊戰略是沒有用，於是便決定派出多比亞和那奧去扮演被海盜追擊的留學生和傷者，潛入木星的基地去找尋敵人的本據地……

攻略重點

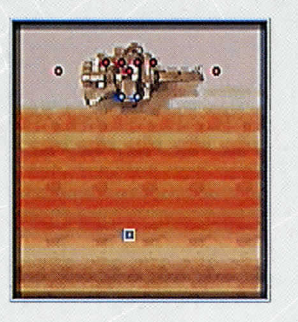


這個上半場的戰鬥是要多比亞扮演被海盜追擊的留學生，所以是一個NPC的角色被GUEST TEAM的查貝尼和山度去使用CROSSBONE GUNDAM X1和X2攻擊他。玩者不用擔心多比亞會四處走，因為他會向下走近GUEST TEAM的，但由於要演得迫真，所以在玩者攻擊他時他是會反擊的，加上多比亞是NEW TYPE LEVEL3的，於近接攻擊時也可以迴避兼反擊，所以在對付他時大家也得認真一點。而玩者只需要將多比亞MS的HP扣剩三份之一便可以順利騙過木星軍隊成功潛入基地，這樣便完成了上半戰。

勝利條件/使多比亞MS的HP減至三份一以下　　敗北條件/多比亞被擊破或自軍全滅

佔領POINT/0

攻略重點



下半戰是那奧和多比亞成功在基地盜取敵人本據地情報後，於基地脫出的時候被木星帝國派出軍隊截擊。但當然比拉是不會置二人不理，密薩先鋒號突破木星大氣圈去會合他們。這一版中多比亞或那奧被敵人擊破的話是會是會立即GAME OVER的，但二人的身手又不是如此不濟的，玩者只需要小心一點便可以的了。而下半場的戰爭是可以發進原創隊伍的，玩者可以在這次的戰鬥中選擇令CROSS GUNDAM X1提升至ACE的，因為敵人的數目也不少的。在成功將敵人全滅後便可以過版了。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/多比亞或那奧被擊破

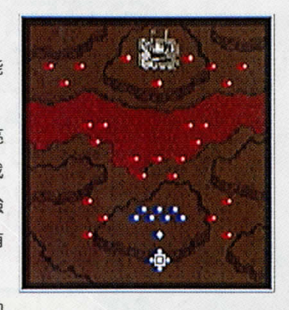
佔領POINT/0

STAGE3　伊奧之嵐

STORY

在得到木星帝國本據地的正確位置在一個叫伊奧的能源供給站後，死亡先鋒正為了向該處發動總攻擊而準備。另一方面，多比亞和比奧娜迪多的感情越來越好，比奧娜更把自己的頸鏈送給多比亞作為護身符。在二人想起了木星和地球之間的種種不同的事情時，艦長比拉突然要求二人回去地球，因為戰爭並不是小孩子應該參與的，所以便在死亡先鋒正式行動前請二人離去。但是多比亞為了追查木星領導者的真正目的而決心留下來，而比奧娜也跟隨多比亞留下。最後，木星基地突擊作戰展開了……

攻略重點



這場敵部隊基地殲滅戰是一開始已經能在版圖下方的本據地中發進兩隊原創隊的，敵人大部份也集中於河谷對岸的地區，並亮相了一些準備在地球圈中進行侵略的陸上戰鬥用MS，可是新的敵人MS之中有大半是強差人意的，比吉姆更不如的貨色。但當中有一隊由木星總統所直系的「死之旋風」部隊，包括有攻擊力十分強的戈柏臣、狙擊專用的亞比素和防禦力高達40多的多托卡。他們是這一版的主要敵人，但由於敵人眾多的關係，玩者要盡量避免走得太前，一進入敵人可以前衝進行近接攻擊的範圍便很危險。而大家要注意的是那奧和多比亞是需要進入敵方基地去阻止木星艦隊升空的，所以他們二人是不能被擊破的。將敵人全滅後便會過版往下一個STAGE。

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/多比亞或那奧被擊破、本據地被佔領

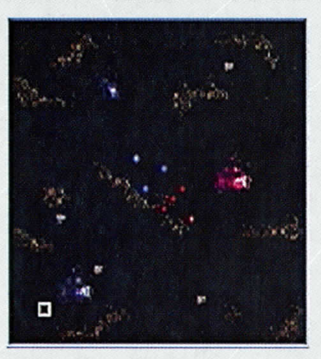
佔領POINT/4

STAGE4　死之旋風

STORY



在木星帝國的遠征船團於死亡先鋒到達之前已經升空出發了，比拉等人始終來不及阻止古蘭斯的行動。不過在敵人的基地中得到不少有地球侵略計劃的資料，包括木星帝國的新型MS和有7部超巨大的MA也被製造出來了。得知古蘭斯向地球出發後，比奧娜向比拉艦長說出自己的真正身份是木星帝國大總統古蘭斯·杜格斯的女兒，比奧娜迪多。可是她說的父親已經和以前的有很大的差別，並不是以往那般親切，她希望大家能幫助父親回復原來的模樣。可是，古蘭斯為了統治全人類的野心而將身體奉獻了給機械，是個被野心操縱的人。在追擊古蘭斯的船隊時，查貝尼突然叛變並佔領了戰艦，說要為了復興貴族帝國主義而投靠木星帝國，並擄走了比奧娜當人質脫出。為了救回她，多比亞和那奧便出擊去了……



攻略重點

這一版是可以發進原創隊行動的，也表示了這版沒有上下半戰鬥之分。雖然是分有上下層版圖，但敵人的數目並不是那麼多，所以難度並不是很高。玩者要注意的是於高達前面的死之旋風隊，但只要GUEST TEAM攻中了三人之中其中一人，他三人也會共同撤退的。之後佔領好POINT和將其餘的敵人全滅便可以順利過版。GP

勝利條件/敵方全滅　敗北條件/密薩先鋒號被擊破

佔領POINT/7



完全角色攻略最終回！

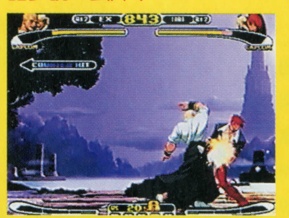
*「CAPCOM vs. SNK」是由SNK有限公司部份受權CAPCOM有限公司製造及販賣
*「SNK」是為SNK有限公司註冊商標
ILLUSTRATION監修・製作協力：SNK
SNK角色Text by：IKI
CAPCOM角色Text by：綠毛小春維也納

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	9 BLOCKS
發售日：	9月6日

1-2P／FIG／VGA BOX、VMS、震動PACK、MODEM、KEYBOARD、NGPC、ARCADE STICK對應

不經不覺，DC版《CAPCOM VS SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》推出已近一個多月了，相信大家也x對各人物的操作十分熟悉罷！尤其現時玩街機版的人數漸多，相信這與DC版成功有莫大關係。在上期的攻略中，本刊已為大家送上DC版所有基本人物的招式解說，而今期則介紹遊戲的隱藏系統與及集中研究餘下所有隱藏人物的招式解說，廢話少說，去片！



SECRET MODE 有乜好玩？

在SECRET SHOP內，大家可取得多個隱藏角色，但當中最有趣的還是可改變遊戲的系統，如NO. 77的「RUN AND DASH」，把前衝設定為RUN，人物便如《KOF》般可奔走至版邊。留意此時遊戲的整體攻擊節奏會加快，故CAPCOM GROOVE將變得十分有利。又，在NO.73的「懷舊主題曲」下，只要把GAME MUSIC設定為ORIGINAL便可聽回昔日的遊戲(如《SF2》的OP)，令人倍感親切。



SECRET MODE一覽表

編號	名稱	效果	條件	所需VS PT
NO.1	EXTRA COLOR隆	增加4種隱藏顏色	以隆CLEAR一次	200
NO.2	EXTRA COLOR KEN	增加4種隱藏顏色	以KEN CLEAR一次	200
NO.3	EXTRA COLOR春麗	增加4種隱藏顏色	以春麗CLEAR一次	200
NO.4	EXTRA COLOR GUILE	增加4種隱藏顏色	以GUILE CLEAR一次	200
NO.5	EXTRA COLOR ZANGIEF	增加4種隱藏顏色	以ZANGIEF CLEAR一次	200
NO.6	EXTRA COLOR DHALSIM	增加4種隱藏顏色	以DHALSIM CLEAR一次	200
NO.7	EXTRA COLOR E.HONDA	增加4種隱藏顏色	以E.HONDA CLEAR一次	200
NO.8	EXTRA COLOR BLANKA	增加4種隱藏顏色	以BLANKA CLEAR一次	200
NO.9	EXTRA COLOR M.BISON	增加4種隱藏顏色	以M.BISON CLEAR一次	200
NO.10	EXTRA COLOR BALROG	增加4種隱藏顏色	以BALROG CLEAR一次	200
NO.11	EXTRA COLOR SAGAT	增加4種隱藏顏色	以SAGAT CLEAR一次	200
NO.12	EXTRA COLOR VEGA	增加4種隱藏顏色	以VEGA CLEAR一次	200
NO.13	EXTRA COLOR櫻	增加4種隱藏顏色	以櫻CLEAR一次	200
NO.14	EXTRA COLOR CAMMY	增加4種隱藏顏色	以CAMMY CLEAR一次	200
NO.15	EXTRA COLOR京	增加4種隱藏顏色	以京CLEAR一次	200
NO.16	EXTRA COLOR庵	增加4種隱藏顏色	以庵CLEAR一次	200
NO.17	EXTRA COLOR TERRY	增加4種隱藏顏色	以TERRY CLEAR一次	200
NO.18	EXTRA COLOR獠	增加4種隱藏顏色	以獠CLEAR一次	200
NO.19	EXTRA COLOR舞	增加4種隱藏顏色	以舞CLEAR一次	200
NO.20	EXTRA COLOR KIM	增加4種隱藏顏色	以KIM CLEAR一次	200
NO.21	EXTRA COLOR GEESE	增加4種隱藏顏色	以GEESE CLEAR一次	200
NO.22	EXTRA COLOR山崎	增加4種隱藏顏色	以山崎CLEAR一次	200
NO.23	EXTRA COLOR雷電	增加4種隱藏顏色	以雷電CLEAR一次	200
NO.24	EXTRA COLOR RUGAL	增加4種隱藏顏色	以RUGAL CLEAR一次	200
NO.25	EXTRA COLOR VICE	增加4種隱藏顏色	以VICE CLEAR一次	200
NO.26	EXTRA COLOR紅丸	增加4種隱藏顏色	以紅丸CLEAR一次	200
NO.27	EXTRA COLOR由里	增加4種隱藏顏色	以由里CLEAR一次	200
NO.28	EXTRA COLOR KING	增加4種隱藏顏色	以KING CLEAR一次	200
NO.29	EXTRA COLOR殺意隆	增加4種隱藏顏色	以殺意隆CLEAR一次	200
NO.30	EXTRA COLOR瘋狂八神	增加4種隱藏顏色	以瘋狂八神CLEAR一次	200
NO.31	EXTRA COLOR MORRIGAN	增加4種隱藏顏色	以MORRIGAN CLEAR一次	200
NO.32	EXTRA COLOR NAKORURU	增加4種隱藏顏色	以NAKORURU CLEAR一次	200
NO.33	EXTRA COLOR豪鬼	增加4種隱藏顏色	以豪鬼CLEAR一次	200
NO.34	EXTRA CHARACTER殺意隆	可使用殺意隆	以CAPCOM GROOVE的隆CLEAR ARCADE一次	7000
NO.35	EXTRA CHARACTER KEN	可使用EX KEN	以CAPCOM GROOVE的KEN CLEAR ARCADE一次	3000
NO.36	EXTRA CHARACTER春麗	可使用EX春麗	以CAPCOM GROOVE的春麗CLEAR ARCADE一次	3000
NO.37	EXTRA CHARACTER GUILE	可使用EX GUILE	以CAPCOM GROOVE的GUILE CLEAR ARCADE一次	3000
NO.38	EXTRA CHARACTER ZANGIEF	可使用EX ZANGIEF	以CAPCOM GROOVE的ZANGIEF CLEAR ARCADE一次	3000
NO.39	EXTRA CHARACTER DHALSIM	可使用EX DHALSIM	以CAPCOM GROOVE的DHALSIM CLEAR ARCADE一次	2000
NO.40	EXTRA CHARACTER E.HONDA	可使用EX E.HONDA	以CAPCOM GROOVE的E.HONDA CLEAR ARCADE一次	3000
NO.41	EXTRA CHARACTER BLANKA	可使用EX BLANKA	以CAPCOM GROOVE的BLANKA CLEAR ARCADE一次	2000
NO.42	EXTRA CHARACTER M.BISON	可使用EX M.BISON	以CAPCOM GROOVE的M.BISON CLEAR ARCADE一次	3000
NO.43	EXTRA CHARACTER BALROG	可使用EX BALROG	以CAPCOM GROOVE的BALROG CLEAR ARCADE一次	4000
NO.44	EXTRA CHARACTER SAGAT	可使用EX SAGAT	以CAPCOM GROOVE的SAGAT CLEAR ARCADE一次	4000
NO.45	EXTRA CHARACTER VEGA	可使用EX VEGA	以CAPCOM GROOVE的VEGA CLEAR ARCADE一次	4000
NO.46	EXTRA CHARACTER櫻	可使用EX櫻	以CAPCOM GROOVE的櫻CLEAR ARCADE一次	2000
NO.47	EXTRA CHARACTER CAMMY	可使用EX CAMMY	以CAPCOM GROOVE的CAMMY CLEAR ARCADE一次	2000
NO.48	EXTRA CHARACTER京	可使用EX京	以SNK GROOVE的京CLEAR ARCADE一次	3000
NO.49	EXTRA CHARACTER瘋狂八神	可使用瘋狂八神	以SNK GROOVE的庵CLEAR ARCADE一次	7000
NO.50	EXTRA CHARACTER TERRY	可使用EX TERRY	以SNK GROOVE的TERRY CLEAR ARCADE一次	3000
NO.51	EXTRA CHARACTER獠	可使用EX獠	以SNK GROOVE的獠CLEAR ARCADE一次	3000
NO.52	EXTRA CHARACTER舞	可使用EX舞	以SNK GROOVE的舞CLEAR ARCADE一次	3000
NO.53	EXTRA CHARACTER KIM	可使用EX KIM	以SNK GROOVE的KIM CLEAR ARCADE一次	3000
NO.54	EXTRA CHARACTER GEESE	可使用EX GEESE	以SNK GROOVE的GEESE CLEAR ARCADE一次	4000
NO.55	EXTRA CHARACTER山崎	可使用EX山崎	以SNK GROOVE的山崎CLEAR ARCADE一次	4000
NO.56	EXTRA CHARACTER雷電	可使用EX雷電	以SNK GROOVE的雷電CLEAR ARCADE一次	3000
NO.57	EXTRA CHARACTER RUGAL	可使用EX RUGAL	以SNK GROOVE的RUGAL CLEAR ARCADE一次	4000
NO.58	EXTRA CHARACTER VICE	可使用EX VICE	以SNK GROOVE的VICE CLEAR ARCADE一次	2000
NO.59	EXTRA CHARACTER紅丸	可使用EX紅丸	以SNK GROOVE的紅丸CLEAR ARCADE一次	2000
NO.60	EXTRA CHARACTER由里	可使用EX由里	以SNK GROOVE的由里CLEAR ARCADE一次	2000
NO.61	EXTRA CHARACTER KING	可使用EX KING	以SNK GROOVE的KING CLEAR ARCADE一次	2000
NO.62	最強之挑戰者	豪鬼在最終STAGE出現挑戰	CLEAR ARCADE MODE 5次	500
NO.63	來自魔界之挑戰者	MORRIGAN在途中出現挑戰	取得所有CAPCOM人物的隱藏顏色	700
NO.64	來自大自然之使徒	NAKORURU在途中出現挑戰	取得所SNK人物的隱藏顏色	700
NO.65	EXTRA STAGE-VEGA	STAGE SELECT追加VEGA STAGE	CPU戰中擊倒VEGA	1000
NO.66	EXTRA STAGE-GEESE	STAGE SELECT追加GEESE STAGE	CPU戰中擊倒GEESE	1000
NO.67	EXTRA STAGE-MORRIGAN	STAGE SELECT追加MORRIGAN STAGE	CPU戰中擊倒MORRIGAN	1200
NO.68	EXTRA STAGE-NAKORURU	STAGE SELECT追加NAKORURU STAGE	CPU戰中擊倒NAKORURU	1200
NO.69	EXTRA STAGE-豪鬼	STAGE SELECT追加豪鬼STAGE	CPU戰中擊倒豪鬼	1500
NO.70	EXTRA STAGE-SECRET	STAGE SELECT追加SECRET STAGE	以MORRIGAN及NAKORURU CLEAR ARCADE一次	1500
NO.71	PAIR MATCH	在此模式中所有角色的RATIO也統一為2	CPU戰中擊倒MORRIGAN及NAKORURU	1800
NO.72	CHARACTER RATIO SELECT	在VS模式中可自行調教角色的RATIO	CPU戰中擊倒豪鬼	1500
NO.73	懷舊主題曲	把GAME MUSIC設定為ORIGINAL可聽回昔日的遊戲BGM	CLEAR PAIR MATCH MODE一次	2000
NO.74	PLAYER CHARACTER MORRIGAN	可使用MORRIGAN	取得所有CAPCOM EX人物	8000
NO.75	PLAYER CHARACTER NAKORURU	可使用NAKORURU	取得所有SNK EX人物	8000
NO.76	PLAYER CHARACTER豪鬼	可使用豪鬼	取得NO.73-NO.75及CPU戰中擊倒豪鬼	9500
NO.77	RUN AND DASH	可設定角色作RUN或DASH	取得NO.74-NO.75及CLEAR PAIR MATCH MODE 3次	2300

瘋狂八神 庵(RATIO 4)

技表

投技

逆剝	近敵←或→＋重P 或 重K

特殊技

外式．轟斧 陰「死神」	→＋輕K
外式．百合折	空中←＋輕K

必殺技

百八式．闇拂	↓↘→＋P
百式．鬼燒	→↓↘＋P
百貳拾七式．葵花	↓↙←＋P(可連續輸入)
貳百拾貳式．琴月 陰	→↘↓↙←＋K

超必殺技

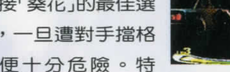
禁千貳百拾壹式．八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P
裡百式．鬼焰	↓↘→↓↘→＋P

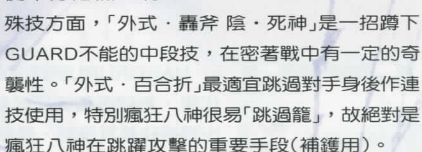
【各技解析】

通常技＆特殊技



基本上，瘋狂八神與「正常」八神 庵的分別不大，只是機動力較高而已。然而，他的跳躍高度及距離實在太高太遠，很易「跳過籠」，故如何克服其跳躍高度及距離便成了其重要課題。通常技中又以蹲下輕K→蹲下輕P最好用，不只因為能牽制對手的行動，更重要是其CANCEL能力極強，是一切連續技的開始。近距離站立重P及蹲下重P是連接「葵花」的最佳選擇。蹲下重K的攻擊距離遠，一旦遭對手擋格便十分危險。特殊技方面，「外式．轟斧 陰．死神」是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。「外式．百合折」最適宜跳過對手身後作連技使用，特別瘋狂八神很易「跳過籠」，故絕對是瘋狂八神在跳躍攻擊的重要手段(補鑊用)。







必殺技

百八式．闇拂（↓↘→＋P）



「地火」式遠程飛行道具，主要是用以牽制遠距離的對手。闇拂的輕重只在於「地火」的速度，輕的速度慢，重的速度快，是瘋狂八神常用遠程牽制技之一。

百式．鬼燒（→↓↘＋P）

八神的對空技，擁有一定的無敵時間，輕重影響了上昇的高度。輕鬼燒有1 HIT效果，而重鬼燒在近距離則有3 HIT效果，但只中了1 HIT對手便不會倒地，故此還是以輕鬼燒較為好用。





百貳拾七式．葵花（↓↙←＋P）



一經擊中便可連續輸入3次狙擊對手的必殺技，通常也連接近距離站立重P或蹲下重P使出，是八神在近距離擊中對手後必用的連續技。留意葵花的第1 HIT可對空，而第3 HIT則是蹲下GUARD不能的中段技。

貳百拾貳式．琴月 陰（→↘↓↙←＋K）



突進技的一種，使出後八神DASH至對手身前，然後把其「夻」低、炸烈，輕重影響了DASH的距離，重的距離可達一個畫面。留意在DASH途中很易被對手截擊，故大多也接駁連技使用。

超必殺技

禁千貳百拾壹式．八稚女（↓↘→↘↓↙←＋P）



八神的成名超必殺技，此招的特點是出招快，並且在起動一瞬上半身呈無敵狀態，如計算得準，甚至可擊中空中的對手，然而，此招遭對手擋格便十分危險，故通常也是在小技後接駁連續技使用(但以瘋狂八神的機動力，可接跳躍重K使出)。LV 1有9 HIT效果，LV 2有12 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。

裡百式．鬼焰（↓↘→↓↘→＋P）



瘋狂八神的追加超必殺技，把身體自轉以鬼燒擊向空中對手，為對空超必殺技的一種。擁有一定的無敵時間，可盡量在近身戰以連技使出。而在「SNK GROOVE」中，當體力「見紅」時，「鬼焰亂發」也是不錯的選擇！ LV 1有4 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有7 HIT效果。

連續技

1＞前跳百合折→蹲下輕K X2／蹲下重P→重葵花X3
2＞跳躍重K→八稚女／鬼焰
3＞跳躍重K→蹲下輕K→琴月 陰
4＞跳躍重K→站立重P→重葵花X3／重鬼燒
5＞跳躍重K→蹲下輕K X2→八稚女
6＞跳躍重K→蹲下輕K→蹲下輕P→鬼焰



NAKORURU (RATIO 2)

技表

投技

近敵←或→＋重P或 重K

特殊技

神之刃	↘＋重P

必殺技

勝利之刃	←↙↓＋P
風之刃	↓↘→＋P
鷹之嘴	→↘↓↙←＋P
鷹之爪	←↙↓↘→＋K
鷹捕	↓↙←＋K
鷹捕攻擊	鷹捕中＋輕P／輕K／重P
鷹落	鷹捕中＋重K
鷹旋斬	鷹捕中↓↘→＋P
神之刃	鷹捕中↓↙←＋P

超必殺技

自然色鷹之輪舞	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
大自然之氣色	↓↘→↓↘→＋K

【各技解析】

通常技＆特殊技

NOKARURU的通常技在各方面也取得十分優秀的平衡，首先她的遠距離站立輕K及遠距離站立重K是牽制遠距離的最佳手段，特別以遠距離站立輕K及跳躍重P對空封位一流。面對中至近距離的對手，遠距離站立重P發揮了奇襲作用。近身戰中站立重P(只有第1 HIT可CANCEL)及蹲下重P扮演了相當重要的位置，這是因為其CANCEL性能極佳之故。特殊技方面，要注意「神之刃」(↘＋重P)NAKORURU會一邊揮動小刀，一邊接近對手，在中至近距離發揮了一定奇襲性。另外，因為NAKORURU的高機動力，故在空中戰很易能取得制空權，只要採用搶攻戰法，NAKORURU絕對是一名強者！

必殺技

勝利之刃 (←↙↓＋P)



NAKORURU的舊有「突進」型必殺技，可牽制遠距離的對手，帶有下段攻擊判定，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。通常用於突擊對手。不論輕重勝利之刃也可打DOWN對手，輕的硬直短突進距離近，重的則硬直長突進距離遠，故此還是以輕勝利之刃較為好用。

風之刃 (↓↘→＋P)



NAKORURU的對空技，通常用於連技上，輕重影響了上昇的高度及距離。輕的距離近，重的則距離較遠(可跳過了對手身後)。又，輕重風之刃在近距離也只有1 HIT效果，中者會倒地。

鷹之嘴 (→↘↓↙←＋P)



NAKORURU的愛鷹MAMAHAHA會向地面對手俯衝下去，可牽制地面的對手。輕重影響了落下的高度，輕的以30度向地面對手俯衝，重的則以60度向地面對手俯衝，攻擊距離較遠。

鷹之爪 (←↙↓↘→＋K)



在於阻嚇對手前進，以及可以截擊對手的攻擊。輕重影響了HIT數，輕的有1 HIT，重的則有2 HIT攻擊效果，如能與鷹之嘴交替使用更可把對手玩弄於股掌間。又，輕重間以重鷹之爪較為好用(於第1 HIT後配合通常技)。

鷹捕 (↓↙←＋K)



使用後NAKORURU會抓著鷹兒飛上半空，雖然此招沒有攻擊判定，但卻可衍生出多種輔佐攻擊，成為NAKORURU在空戰中的主力技。

鷹捕攻擊 (鷹捕中＋輕P／輕K／重P)



鷹捕的衍生技，但說穿了也不過是在浮空狀態使出通常技而已。不過若在鷹捕攻擊後接駁鷹旋斬或神之刃使用，便有不俗的奇襲效果。(其中鷹旋斬「陰」蹲下中對手一絕)

鷹落 (鷹捕中＋重K)



可說是鷹捕的強制CANCEL技，理論上增加了鷹捕的靈活性。然而，此招的落地動作實在太顯眼，很易給予對手充裕的時間作出狠狠的反擊！

鷹旋斬 (鷹捕中↓↘→＋P)



鷹捕的衍生技，NAKORURU的自身會向地面對手俯衝下去，可牽制地面或空中的對手。輕重鷹旋斬在近距離也使中者倒地，留意此招有蹲下GUARD不能特性。

神之刃 (鷹捕中↓↙←＋P)



鷹捕的衍生技，MAMAHAHA會向地面對手俯衝下去，可牽制地面或空中的對手。在空戰中，此招通常與鷹旋斬交替使用，來把對手玩弄於股掌間。

超必殺技

自然色鷹之輪舞 (→↘↓↙←→↘↓↙←＋P)



NAKORURU的成名超必殺技，是「鷹之嘴」的強化版，為突進型的超必殺技，攻擊力高及攻擊判定出現得快是其優點，最好用於連續技中。而在「SNK GROOVE」中，當體力「見紅」時，也可作為「超必亂發」之選。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

大自然之氣色 (↓↘→↓↘→＋K)



NAKORURU的另一超必殺技，為LV 3／MAX專用「回復技」，此招沒有攻擊判定，留意在回復途中是處於無防備狀態，很容易受到對手的攻擊或給予對手反擊的機會。此招的最大回復量為4分1的HP，而且在回復途中可輕重PK同按作強制CANCEL。

連續技

1 > 跳躍重K→近距離站立重P(1 HIT)→勝利之刃／風之刃
2 > 跳躍輕K(打背脊)→近距離站立重P(1 HIT)→勝利之刃／風之刃
3 > 鷹捕→鷹捕攻擊(輕P／輕K／重P)→鷹旋斬
4 > 跳躍輕K／跳躍重K→蹲下輕P／蹲下重P→自然色鷹之輪舞(版邊專用)



EXTRA CHARACTER-SNK篇

（EX人物使用法：在選擇人物時按著START不放決定便可）

EX草薙 京（RATIO 2）



技表

投技

扒鐵	近敵←或→＋重P
一刹背負投	近敵←或→＋重K

特殊技

外式・轟斧 陽	→＋輕K
外式・奈落落	空中↓＋重P
八拾八式	↘＋重K

必殺技

百式・鬼燒	→↓↘+P
百壹式・朧車	←↓↙+K
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←+K
百八式・闇拂	↓↘→＋P
七拾五式・改	↓↘→＋K・K

超必殺技

裡百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P

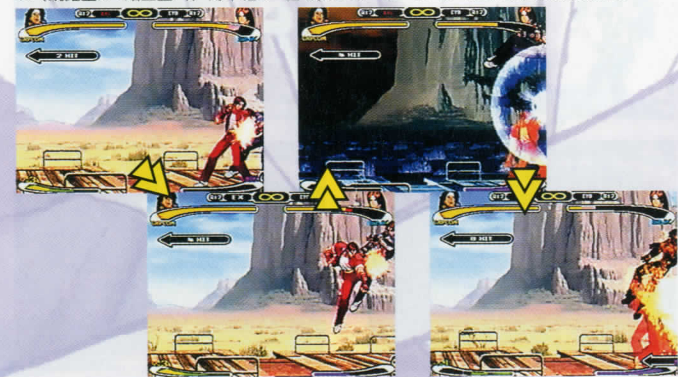


人物分析

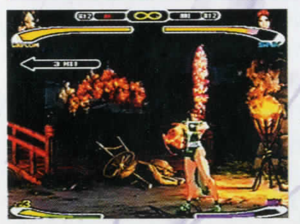
基本上，EX草薙 京是比普通版更強，至少他已變回「有波有昇」罷！EX草薙 京的通常技中以蹲下輕K及近距離站立重P最好用，不只因為能牽制對手的行動，更重要是其CANCEL能力極強，是一切連續技的開始。蹲下重P是對空通常技的最佳選擇，特殊技方面，「外式・轟斧 陽」是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。必殺技方面，「鬼燒」是可靠的對空技，擁有一定的無敵時間，其中以輕鬼燒較為好用。「朧車」同樣可對空，但不及「鬼燒」可靠，故大多也接駁連技使用。「琴月 陽」的輕重影響了DASH的距離，重琴月 陽的距離可達一個畫面，但在DASH途中很易被對手截擊，故還是接駁連技使用。「闇拂」變回「地火」式遠程飛行道具，主要是用以牽制遠距離的對手。「七拾五式・改」可把對手「吊」於半空並施以狙擊，其中輕攻擊可接通常技使用，可惜卻不能接必殺技狙打（版邊時接LV 3／MAX大蛇薙例外）；相反重攻擊可接必殺技狙擊，可惜卻不能接通常技使用。超必殺技方面，「大蛇薙」可抵消飛行道具是此招的特點，在NORMAL狀態或LV 1的情況下，大蛇薙的「透」時間實用少得可憐，但在MAX狀態或LV 3情況下的威力則不能同日而喻！LV 1有1 HIT效果，LV 2有2 HIT效果，而LV 3／MAX則有3 HIT效果。

連續技

1＞跳躍輕K／跳躍重K→站立重P→重朧車
2＞跳躍重K→站立重P→琴月 陽
3＞重輕七拾五式・改→鬼燒／朧車
4＞（跳躍重K→站立重P）／蹲下輕K→輕七拾五式・改→LV 3／MAX大蛇薙（版邊專用）



EX不知火 舞（RATIO 2）



技表

投技

不知火剛臨	近敵←或→＋重P
風車崩	近敵←或→＋重K
夢櫻	空中近敵↑以外＋重P

特殊技

對空扇子突	→＋重P

必殺技

花蝶扇	↓↘→＋P
龍炎舞	↓↙←＋P
飛鼯之舞（空中）	跳躍中↓↙←＋P
飛鼯之舞（地上）	↓儲↑＋P
陽炎之舞	↓儲↑＋K

超必殺技

超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K
水鳥之舞	↓↘→↓↘→＋P



人物分析

與普通版一樣，EX不知火 舞的通常技在各方面也取得十分優秀的平衡，遠距離站立輕K及遠距離站立重K是牽制遠距離的最佳手段，特別以遠距離站立輕K對空封位一流，而遠距離站立重K則在中至近距離發揮了奇襲作用。近身戰中站立重P及蹲下重P的CANCEL性能極佳。特殊技方面，「對空扇子突」可說扮演了可靠對空技的位置。又，因為舞的高機動力，加上三角跳及空投「夢櫻」的存在，令舞在空戰中算得上是數一數二的強者！必殺技方面，「花蝶扇」可牽制遠距離的對手，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。「龍炎舞」的攻擊判定出現得很，能抵消一般的遠程飛行道具，若配合連續技一起使用便能造出更強勁的攻擊。「陽炎之舞」為對空型必殺技，但其收招後的硬直時間也頗長，加上難以配合連續技使用，故對空方面還是以「對空扇子突」較可靠。「飛鼯之舞（空中）」如在遠距離、三角跳或大跳躍途中突然使出，不但能擾亂對手視線，更重要是可以截擊對手的攻擊，如能與「飛鼯之舞（地上）」交替使用更可把對手玩弄於股掌間。超必殺技方面，「超必殺忍蜂」為突進型的超必殺技，被擋格後很易會遭受對手反擊，故最好用於連續技中。LV 1有7HIT效果，LV 2有8 HIT效果，而LV 3／MAX則有11 HIT效果。而「水鳥之舞」是「花蝶扇」的強化版，此招的起動時間不慢，用於連續技中可取得不俗效果。LV 1有3 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞蹲下輕K→近距離站立輕K／蹲下輕K→超必殺忍蜂
2＞跳躍重P→站立重P／蹲下重P→龍炎舞
3＞跳躍重P→蹲下輕K→蹲下輕P→水鳥之舞

EX TERRY BOGARD(RATIO 2)

技表

投技

GRASPING UPPER	近敵←或→＋重P
BUSTER THROW	近敵←或→＋重K

特殊技

RISING UPPER	↘＋重P

必殺技

BURN KNUCKLE	↓↙←＋P
POWER WAVE	↓↘→＋P
CRACK SHOT	↓↙←＋K
POWER DUNK	→↓↘＋K

超必殺技

POWER GEYSER	↓↙←↙→＋P
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→＋K



人物分析

與普通版比較，EX TERRY在戰鬥風格上好像給人一種搶攻型的感覺，也許是「POWER WAVE」變了「冇波放」的關係罷！在通常技方面，其站立輕K由於攻擊距離夠遠，所以用作對空封位，其實用價值比起「RISING UPPER」更高。跳躍重P比跳躍重K更易接駁連技。近距離站立重P有2 HIT效果，是接駁連技的瑰寶。特殊技方面，「RISING UPPER」除了可用作CANCEL「輕BURN KNUCKLE」或「輕CRACK SHOT」之外，而在先讀的情況下，它亦是一招可靠的對空技。必殺技方面，「BURN KNUCKLE」的攻擊力高，通常用於突擊或連續技中，其中輕BURN KNUCKLE可用作對空封位用的招式。「POWER WAVE」變回《KOF'98》時代的近距離「地火」，但由於輕重攻擊亦可打DOWN對手，故亦是常用的牽制技。「CRACK SHOT」可用以避開地下飛行道具，同時由於攻擊判定包括腳跟在內。「POWER DUNK」是EX TERRY最可靠的對空技，加上出招快及起手一瞬無敵，故在連續技應用上則非常可靠。超必殺技方面，「POWER GEYSER」的攻擊力大，而且出招速度快，可陰對手跳過來或用於連續技中。LV 1有1 HIT效果，LV 2有2 HIT效果，而LV 3／MAX則有3 HIT效果。至於另一超必「BUSTER WOLF」的攻擊力頗強，若配合連續技一起使用便會有不俗的效果。在LV 2以上或MAX的情況下，如在版邊以此招擊中對手，是可接駁必殺技甚至以POWER GEYSER狙擊對手！LV 1有2 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有6 HIT效果。

連續技

1＞蹲下輕K→RISING UPPER→BURN KNUCKLE或CRACK SHOT
2＞跳躍重K→蹲下輕K→POWER DUNK
3＞跳躍重K→近距離站立重P(2 HIT)→輕BURN KNUCKLE／CRACK SHOOT／POWER GEYSER／BUSTER WOLF
4＞跳躍重P／跳躍重K→近距離站立重P(2 HIT)→LV 2／MAX BUSTER WOLF→BURN KNUCKLE／CRACK SHOOT／POWER DUNK／POWER GEYSER(版邊專用)



EX KIM KAPHWAN(RATIO 2)

技表

投技

殺腳投	近敵←或→＋重P
	近敵←或→＋重K

特殊技

NERICHAGI	→＋重K

必殺技

空砂塵	↓儲↑＋P
半月斬	↓↙←＋K
飛翔腳	跳躍中↓↘→＋K
霸氣腳	↓↓＋K

超必殺技

鳳凰腳	↓↙←↙→＋K
鳳凰飛天腳	↓↘→↓↘→＋K



人物分析

與普通版一樣，EX阿金的基本戰法也是以空中戰或小技CANCEL「鳳凰腳」為主。通常技方面，蹲下重K是EX阿金的主力技。近距離站立重P有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。另外，大家要特別留意蹲下重P，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。特殊技方面，「NERICHAGI」(→＋重K)是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。必殺技方面，「空砂塵」的對空攻擊判定強，若配合連續技使用可得到不俗的攻擊效果。「半月斬」可配合先讀作遠距離對空封位用。輕重同樣有2 HIT效果，其中輕的移動距離短，而重的則移動距離遠。「飛翔腳」可用作空中突襲，輕重分別在於阿金的落下角度，是EX阿金在空戰的主力技。EX阿金的「霸氣腳」比普通版「霸氣腳」更強，雖不能踩熄對手的飛行道具，但卻可利用其硬直特性來CANCEL「鳳凰腳」。超必殺技方面，「鳳凰腳」的攻擊力非常強勁，出招速度快，可陰對手跳過來或用於連續技中。LV 1有14 HIT效果，LV 2有16 HIT效果，而LV 3／MAX則有17 HIT效果。「鳳凰飛天腳」為地對空攻擊，攻擊範圍極狹窄是它的最大缺點。然而，在LV 2以上或MAX的情況下，如以此招擊中對手，是可接駁必殺技甚至以鳳凰腳狙擊對手！。不論任何LV 也只有1 HIT攻擊效果。

連續技

1＞ 跳躍重P→蹲下輕K→空砂塵
2＞跳躍重P→蹲下輕P→LV 2／MAX鳳凰飛天腳→空砂塵／鳳凰腳
3＞霸氣腳→鳳凰腳
4＞跳躍重P／跳躍重K→蹲下輕K→蹲下輕P→鳳凰腳









EX阪崎 獠(RATIO 2)



技表

投技

	近敵←或→+重P
巴投	近敵←或→+重K

特殊技

冰柱割	→+輕P

必殺技

虎煌拳	↓↘→+P
虎砲	→↓↘+P
飛燕疾風腳	↙儲→+K
極限流連舞拳	→↘↓↙←+P
猛虎雷神剎	←↓↙+P

超必殺技

龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+P
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+P

人物分析



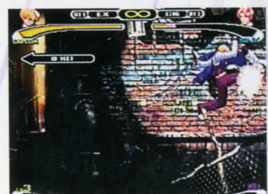
EX阪崎 獠在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。蹲下重K不只可作CANCEL，而且更是攻擊範圍最遠的通常技。特殊技方面，「冰柱割」(→+輕P)是一招蹲下GUARD不能的中段技，在密著戰中有一定的奇襲性。必殺技方面，「虎煌拳」是「近距離」飛行道具型必殺技，可抵消飛行道具，不論輕重攻擊也可打DOWN對手，通常用於連續技中。「虎砲」為對空技，中者會倒地，其中又以輕「虎砲」較為好用。「飛燕疾風腳」為突進技的一種，可避過一般「地火」攻擊，不妨多在中距離戰使用。「極限流連舞拳」為打擊技的一種，輕攻擊只可接輕通常技使出，反之亦然。「猛虎雷神剎」可避過一般「地火」攻擊，亦不打DOWN對手，不妨多在中距離戰使用。超必殺技方面，「龍虎亂舞」可陰對手跳過來或用於連續技中。LV 1有11 HIT效果，LV 2有12 HIT效果，而LV 3／MAX則有15 HIT效果。「霸王翔吼拳」的出招速度快，可貫穿對手的飛行道具，在「SNK GROOVE」中，當體力「見紅」時，「霸王翔吼拳連發」便將大派用場！ LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。而「天地霸煌拳」為LV 3／MAX專用技，因此其「滲透力」甚為驚人，是EX獠的最大殺著！

連續技

1 > 跳躍重K→站立重P→虎煌拳
2 > 跳躍重K→蹲下輕P→輕極限流連舞拳
2 > 跳躍重K→站立重P→霸王翔吼拳
3 > 蹲下輕P→蹲下輕K→龍虎亂舞
4 > 跳躍重P→蹲下輕P→蹲下輕K→天地霸煌拳



EX KING(RATIO 1)



技表

投技

HOLD RUSH	近敵←或→+重P
HOOK BUSTER	近敵←或→+重K

特殊技

SLIDING KICK	↘+重K

必殺技

VENOM STRIKE	↓↘→+K
猛襲腳	↓↙←+K
TRAP SHOT	←↓↙+K
飛二段膝蹴	→↓↘+K

超必殺技

ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+K
DOUBLE STRIKE	→←→↘↓+K

人物分析

EX KING同樣是以足技為主，在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留是蹲下重P及站立重K，由於兩者對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技。特殊技方面，「SLIDING KICK」是一招下段技的「剷腳」，在密著戰中有一定的奇襲性。然而，此招最大的用處，是可避過「波動拳」等飛行道具(最好時機是在對手「出波」的一瞬輸入↘+K)，並攻擊敵人的下盤。必殺技方面，「VENOM STRIKE」可牽制遠距離的對手，是KING的主力牽制技之一。「TRAP SHOT」可說是對空對地皆宜的一招，多數配合連技使用。於版邊場合，如以「TRAP SHOT」擊中敵人，是可以「飛二段膝蹴」狙打的。「猛襲腳」是猛烈的腿踢，可把對手「吊」於半空並施以狙擊，是EX KING的主力技，多數配合連技使用。「飛二段膝蹴」是名乎其實的對空技，但多數也於版邊場合配合「TRAP SHOT」或「猛襲腳」後作狙打之用。超必殺技方面，「ILLUSION DANCE」的起手動作可避過對手的足拂系攻擊，當然，LV愈高角色的無敵時間則愈長。LV 1有9 HIT效果，LV 2有11 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。而「DOUBLE STRIKE」與「VENOM STRIKE」極其相似，但用於連技的機會更高，多數也配合「猛襲腳」作狙打之用。LV 1有4 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有8 HIT效果。

連續技

1 > 跳躍重K→蹲下輕P→輕TRAP SHOT
2 > 跳躍重K→站立重P／蹲下重P→猛襲腳→DOUBLE STRIKE
3 > 跳躍重K→蹲下輕P→輕TRAP SHOT→飛二段膝蹴(版邊專用)
4 > 跳躍重K→站立重P／蹲下重P→猛襲腳→飛二段膝蹴(版邊專用)



EX二階堂紅丸(RATIO 1)



技表

投技

CATCH AND SHOOT	近敵←或→+重P
FRONT SUPLEX	近敵←或→+重K
SPINNING KNEE DROP	空中近敵↑以外任何方向+重K

特殊技

JACK KNIFE KICK	→+輕K
FLYING DRILL	跳躍中↓+重K

必殺技

雷靭拳	↓↘→+P
雷靭拳・對空	→↓↘+P
居合蹴	↓↘→+K
真空片手駒	→↘↓↙←+K
紅丸CRLEDA	近敵→↘↓↙←→+P

超必殺技

雷光拳	↓↘→↓↘→+P
雷光拳・對空	↓↘→↓↘→+K
ELECTRIGER	近敵→↘↓↙←→↘↓↙←+P



人物分析

就整體能力而言，EX紅丸是比普通版更好用，加上他的移動速度夠快，故EX紅丸也不失為一名強角。EX紅丸的通常技中以蹲下輕K最好用，是一切連續技的開始。此外，遠距離站立輕K是對空封位的最佳手段。特殊技方面，「JACK KNIFE KICK」可一口氣拉近雙方的距離，是EX紅丸獨有技，可惜不如《98》般可造成「→+輕K接必殺技／超必」的效果，但在中距離戰仍有一定的奇襲性。「FLYING DRILL」可封殺對手空中的行動。必殺技方面，「雷靭拳」可抵消飛行道具，通常也連技使出。「雷靭拳・對空」是EX紅丸可靠的對空技，「居合蹴」的出招及收招俱快，是紅丸在近距離～密著戰中重要的攻擊手段。EX紅丸的「真空片手駒」擊中對手時是不會被轟飛至版邊，而且遭擋格更不能以輕重PK同按作強制CANCEL。至於「紅丸CRLEDA」則是威力強大的指令投。超必殺技方面，「雷光拳」的攻擊力大，可用於連續技中。LV 1有5 HIT效果，LV 2有7 HIT效果，而LV 3／MAX則有10 HIT效果。「雷光拳・對空」可陰對手跳過來，可靠的對空超必。LV 1有5 HIT效果，LV 2有7 HIT效果，而LV 3／MAX則有10 HIT效果。「ELECTRIGER」是「紅丸CRLEDA」的強化版，同樣是攻擊力非常強勁的一招，是近距離戰的重要攻擊手段。

連續技

1 > 踢背輕K→站立重P→雷靭拳
2 > FLYING DRILL→LV 3或MAX雷光拳／雷光拳・對空
3 > 踢背輕K→蹲下輕K X2→蹲下重K→雷光拳
4 > 跳躍重P→蹲下重P→雷光拳



EX雷電(RATIO 2)



技表

投技

	近敵←或→+重P
NECK HANG	近敵←或→+重K

特殊技

STAMP KICK	↘+重K

必殺技

GIANT BOMB	←儲→+P
毒霧	→↘↓↙←+P
SUPER DROP KICK	按腳掣不放後放開
THUNDER CRUSH BOMB	轉一圈+K
JUMPING LARIAT DROP	→↓↘+P

超必殺技

DESTRUCTION DROP	近敵轉兩圈+K
CRAZY TRAIN	↓↘→↓↘→+P



人物分析

基本上，EX雷電的戰法是以近距離戰或投技為主，站立重K是EX雷電在眾多通常技中最特別的一招，不只是可以避過對手的足拂系攻擊，而且持續按掣後放開更可衍生出必殺技「SUPER DROP KICK」(按腳掣不放後放開)。故此《餓狼SPECIAL》時代的(按K掣不放)前跳↓重P→蹲下重P→(放開K掣)SUPER DROP KICK便是基本攻擊方法！特殊技方面，「STAMP KICK」(↘+重K)是一招下段技(但可站立GUARD)，在密著戰中有一定的奇襲性。必殺技方面，「GIANT BOMB」的攻擊力高及可「透過」飛行道具，通常用於突擊對手，當中又以輕GIANT BOMB較為好用。「毒霧」可抵消對手的飛行道具，輕的較適合接駁連技，而重則在對空性能上較佳。「SUPER DROP KICK」為眾多必殺技中最好用的一招(指令簡單)，而且可於通常技中突然使出(若在儲氣途中使出其他必殺技，這招就被強制CANCEL)，令人防不勝防。「THUNDER CRUSH BOMB」為指令投，是攻擊力最高的一招必殺技，可惜的是攻擊範圍狹小，實在難以接駁連技，是以最適宜在對手近距離擋格的場合中使用。「JUMPING LARIAT DROP」為移動投，跳躍距離短，而且易受截擊，只宜在近距離作突擊使用。超必殺技方面，「DESTRUCTION DROP」為指令投式的超必殺技，攻擊力絕大是其優點，然而由於難以在連續技中實行，故最適宜在對手近距離擋格的場合中使用。LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有4 HIT效果。「CRAZY TRAIN」是突進打擊技，若要接駁連技，則以「跳躍重K→蹲下輕K→CRAZY TRAIN」的法則較易使出。LV 1有3 HIT效果，LV 2有5 HIT效果，而LV 3／MAX則有7 HIT效果。

連續技

1 > 前跳↓重P→蹲下重P→SUPER DROP KICK
2 > 跳躍重K→蹲下重P→毒霧
3 > 跳躍重K→蹲下輕P→蹲下輕K／蹲下輕P→CRAZY TRAIN



EX阪崎由里（RATIO 1）

技表

投技

鬼張手	近敵←或→＋重拳
SILENT投	近敵←或→＋重腳
燕落	空中近敵↑以外＋重拳或重腳

特殊技

燕翼	→＋輕腳

必殺技

虎煌拳	↓↘→＋P
碎破	↓↙←＋P
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈耳光	→←→＋K

超必殺技

霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕鳳凰腳	→←→↘↓↙←＋K

人物分析



與普通版一樣，EX阪崎由里也是偏向於高機動力的角色。在通常技方面，基本上也是以站立重P或小技CANCEL來接駁連技為主。其中特別值得留意是蹲下重P，除了是易於接駁連技外，由於其對空的攻擊判定極強，故大可視為可靠的對空封位技(特別對直上方向)。蹲下重K不只可作CANCEL，而且更是攻擊範圍最遠的通常技。特殊技方面，「燕翼」(→＋輕K)是出招速度快且有1個身位左右的攻擊距離，在近～密著戰中有一定的奇襲性。必殺技方面，「虎煌拳」變回「有波放」的遠程飛行道具必殺技，可抵消飛行道具及牽制遠距離對手，是EX YURI常用牽制技之一。「碎破」除了可抵消飛行道具，也可說是對空技，但卻帶有先讀成份。「雷煌拳」主要抑制跳過來的對手，在躍起途中可以避過「地火」攻擊，但亦可能遭受截擊。「百烈耳光」的突進速度不高，但在近～中距離使用，則仍有一定的奇襲性。超必殺技方面，「霸王翔吼拳」的出招速度快，並可貫穿對手的飛行道具。可陰對手跳過來或用於連續技中。在「SNK GROOVE」中，當體力「見紅」時，「霸王翔吼拳連發」便將大派用場！LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。「飛燕鳳凰腳」的攻擊力比「霸王翔吼拳」更為強勁的一招。雖出招速度不快，但仍可用於連續技中。LV 1有9 HIT效果，LV 2有13 HIT效果，而LV 3／MAX則有18 HIT效果。

連續技

1＞跳躍輕K→蹲下重P→虎煌拳
2＞跳躍輕K→蹲下輕K→飛燕鳳凰腳
3＞跳躍重K→站立重P→霸王翔吼拳






EX VICE（RATIO 1）

技表

投技

DEATH BLOW	近敵←或→＋重P
BACK RUSH	近敵←或→＋重K

必殺技

OUTRAGE	↓↙←＋K
RAVE FEST	空中↓↙←＋K
DA CIDE	←↙↓↘→＋K
NAIL BOMB	近敵←↙↓↘→＋P
MEIHEM	↓↙←＋P
DA CIDE SLAYER	→↓↘＋K

超必殺技

NEGATIVE GAIN	近敵→↘↓↙←→↘↓↙←＋K
WITH A RING SURFACE	↓↘→↓↘→＋P

人物分析



由於追加了「MEIHEM」及「DA CIDE SLAYER」，故EX VICE比起普通版可謂增強了不少，基本上她的戰法也是以近距離戰或投技為主。在通常技方面，跳躍輕K有著打背脊的特性，故是一切連技的開始。近距離站立重K有2 HIT效果，有一定的奇襲作用。在對空牽制方面，特別要留意蹲下重P及站立重K，當中蹲下重P主要用以對直上攻擊，防止對手打背脊；而站立重K則主要作為橫向對空。特殊技方面，由於VICE是一名沒有特殊技的角色，故此必須熟習各種通常技應用法。必殺技方面，「OUTRAGE」在一定的程度上可視之為對空技的一種(可配合先讀作遠距離對空封位用)。「RAVE FEST」則為「OUTRAGE」的空中版，主要用以牽制跳過來的對手或封殺對手在空中的行動，並籍此增加滯空時間！「DA CIDE」適合於中～近距離戰，可接駁連技使用。「NAIL BOMB」是攻擊力極高的一招指令技，可惜難以接駁連技。「MEIHEM」可把對手「吊」於半空並施以「DA CIDE SLAYER」狙擊，是EX VICE的主力技。「DA CIDE SLAYER」為對空技，並可於「MEIHEM」後立即CANCEL作狙打，留意其輸入速度要極快。超必殺技方面，「NEGATIVE GAIN」為指令投式的超必殺技，由於難以在連續技中實行，故最適宜在對手近距離場合中使用。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。「WITH A RING SURFACE」可避過對手的飛行道具，是為移動投式的超必殺技，不同LV影響了跳躍距離。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。

連續技

1＞跳躍輕K(打背脊)→近身站立輕P→近身站立重P→DA CIDE
2＞跳躍輕K(打背脊)→蹲下輕K→蹲下輕P→蹲下重K
3＞跳躍輕K(打背脊)→近身站立輕P→近身站立重P／蹲下重P→MEIHEM→DA CIDE SLAYER






EX山崎龍二(RATIO 3)

技表

投技

締上	近敵←或→+重P
亂投	近敵←或→+重K

特殊技

打刺	→+輕P

必殺技

蛇使 上段	↓↙←+輕P
蛇使 中段	↓↙←+重P
蛇使 下段	↓↙←+輕K
蛇騙	蛇使儲氣中按重K
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+K
制裁之匕首	→↓↘+P
倍返	↓↘→+P
踢砂	→↓↘+K
爆彈PACHIKI	近敵→↘↓↙←→+P

超必殺技

GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+P
DRILL	→↘↓↙←→↘↓↙←+P後連按P



人物分析

由於兩招超必指令的簡化，故EX山崎龍二比普通版更好用。通常技方面，他的蹲下重K攻擊判定強，是戰鬥中的主力技，跳躍重K的打點夠低，是大部份連技的開端。留意蹲下重P的對空攻擊判定極強，可視為對空封位技。特殊技方面，「打刺」(→+輕P)是一招蹲下GUARD不能的中段技。必殺技方面，「蛇使」分「上段」、「中段」及「下段」，為可靠的封位技，亦可以儲氣來作時間差攻擊。「蛇騙」是「蛇使」的強制CANCEL技。然而收招動作實在太顯眼，很易給予對手反擊！「SADOMASOCHISM」為返技，通常在近～中距離可以通常技後CANCEL，「陰」對手反擊使用。「制裁之匕首」為突進系的必殺技，其中重攻擊的第2 HIT可打DOWN對手。「倍返」可把對手的飛行道具倍返，而且如出得準更可視為對空封位技。「踢砂」出招及收招俱快，硬直時間短，之後更可接「蛇使」拉遠雙方距離。「爆彈PACHIKI」為指令投，在密著戰中突然使出有一定的奇襲性。超必殺技方面，「GUILLOTINE」可陰對手跳過來或用於連續技中，缺點是被擋格了便會出現頗長的硬直時間。LV 1有8 HIT效果，LV 2有11 HIT效果，而LV 3／MAX則有13 HIT效果。「DRILL」可透過連打P掣來增加攻擊力，由於指令簡化，在密著戰不妨多用。LV 1有5 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有8 HIT效果。(以1級攻擊力數值計)

連續技

1＞跳躍重K→站立重P→蛇使 中段／蛇使 下段／制裁之匕首
2＞跳躍重K→站立重P→踢砂→蛇使 中段／蛇使 下段
3＞蹲下輕P→蹲下輕K→GUILLOTINE



EX RUGAL BERNSTEIN (RATIO 3)

技表

投技

SCORPION DEATH LOCK	近敵←或→+重P
SCOPRION BLOW	近敵←或→+重K

必殺技

DARK SMASH	↓↘→+P
空中DARK SMASH	空中↓↘→+P
DARK BARRIER	←↙↓↘→+K
GENOCIDE CUTTER	→↓↘+K
RUGAL EXCURISION	→↘↓↙←+P

超必殺技

GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←+P
GENOCIDE HEAVEN	↓↘→↓↘→+K



人物分析

相比之下，EX RUGAL較諸普通版有所不及，也許是「DARK SMASH」變了「冇波放」的關係罷！在通常技方面，他的蹲下重K攻擊判定強，是戰鬥中的主力技，。留意站立重K的對空判定極強，為可靠的對空封位技。另外，近距離站立重P及近距離站立重K也有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。必殺技方面，「DARK SMASH」為近距離飛行道具，雖可抵消對方的飛行道具，但攻擊判定出現得太慢，故此招實在不宜多用。「空中DARK SMASH」為「DARK SMASH」的空中版，可牽制跳過來的對手。「DARK BARRIER」可把對手的飛行道具倍返，然而，若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。「GENOCIDE CUTTER」對橫向及對空也有很大判定，可視為可靠的對空封位技。「RUGAL EXCURISION」突進速度高，可惜起動慢，但仍有一定的奇襲性。超必殺技方面，「GIGANTIC PRESSER」為突進型的超必殺技，就算在LV 1的情況下仍然「滲透力」驚人！然而，由於被擋格後始終很易會遭受對手反擊，故最好還是用於小技CANCEL的連續技中。LV 1有2 HIT效果，LV 2有3 HIT效果，而LV 3／MAX則同樣有3 HIT效果。「GENOCIDE HEAVEN」為亂舞型的超必，留意盡量在近身戰以連技使出。在「SNK GROOVE」中，當體力「見紅」時可作「GENOCIDE HEAVEN亂發」！ LV 1有3 HIT效果，LV 2有6 HIT效果，而LV 3／MAX則有7 HIT效果。

連續技

1＞跳躍重K→蹲下輕K X2→GIGANTIC PRESSER
2＞跳躍重K→站立重P→GENOCIDE CUTTER
3＞跳躍重K→蹲下輕K X2→GENOCIDE HEAVEN









EX GEESE HOWARD(RATIO 3)



技表

投技

真空投	近敵←或→＋重P
雷鳴豪破投	近敵←或→＋重K

特殊技

→＋重P

必殺技

烈風拳	↓↘→＋輕P
DOUBLE烈風拳	↓↘→＋重P
上段當身投	→↘↓↙←＋輕P
中段當身投	→↘↓↙←＋重P
邪影拳	→↘↓↙←＋K

超必殺技

RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘＋P
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→＋輕K・輕P・輕P・輕K・輕K・重P・重P・重K・重K・↓↙←＋重P

人物分析



由於「烈風拳」變了「冇波放」，故EX GEESE變了全攻型角色。在通常技方面，他的蹲下重K是戰鬥中的主力技，跳躍重K是大部份連技的開端(跳躍重P如落點準可有空中2 HIT效果)。在對空牽制方面，蹲下重P主要用以對直上攻擊，防止對手打背脊；而站立重K則主要作為橫向對空。至於遠距離站立重K，由於它有向前橫移的特性，故大可視為主力攻擊技。近距離站立重P有極強的CANCEL效果，是接駁連技的瑰寶。特殊技方面，(→＋重P)是能一招把對手轟飛的攻擊，在中距離戰使用有一定的牽制作用。必殺技方面，「烈風拳」變了「冇波放」，雖不可抵消對方飛行道具，但可牽制近距離的對手。如出招時間夠準，「烈風拳」是可防空的。「DOUBLE烈風拳」雖同是「冇波放」，但可打DOWN對手。如出招時間夠準，「DOUBLE烈風拳」同樣可防空。「上段當身投」可倍返大部份的上段攻擊，是EX GEESE的重要技倆。「中段當身投」可倍返大部份的中段攻擊，但汎用性不及「上段當身投」。「邪影拳」為突進技，不論輕重也可打DOWN對手，留意在DASH途中很易被對手作下段截擊，故大多也接駁連技使用。超必殺技方面，「RAISING STORM」是攻防一體的一招，可陰對手跳過來或用於連續技中，缺點是指令複雜。LV 1有3 HIT效果，LV 2有4 HIT效果，而LV 3／MAX則有5 HIT效果。「DEADLY RAVE」只能在LV 3或MAX的場合下使用，在一般情況下也是在小技連打CANCEL後使出，如全部攻擊也命中可造成10 HIT的攻擊效果！



連續技

1＞跳躍重K／跳躍重P(2 HIT)→站立重P→DOUBLE烈風拳
2＞跳躍重K／跳躍重P(2 HIT)→蹲下輕K→邪影拳
3＞跳躍重K→蹲下重K→RAISING STORM
4＞蹲下輕K X2→蹲下重K→RAISING STORM
5＞站立輕P→蹲下輕K→DEADLY RAVE
6＞跳躍重P(2 HIT)→站立輕P→DEADLY RAVE



CAPCOM角色

EXTRA CHARACTER KEN MASTERS(RATIO 2)



【角色變更點】

EXTRA KEN的最大特點是削除了移動技前方轉身以及龍閃腳，但是取而代之的是多種不同變化的腳技，令到此角色能中距離當中依然帶有絕對的牽制力；鉈落蹴，是所有腳技中最具牽制力的必殺技，而且可以利用通常技CANCEL使出，加上收時間極短而且對手擋格後會後移一段距離，是一招極具安全性的必殺技，不妨多用。而大外回蹴的主要用途是將中遠距離跳躍的對手擊落，在昇龍拳不能確定擊中的情況下，使用大外回蹴是一個相當不錯的選擇，而且此招擊中對手的話會將對手擊飛，不論是對空或是對地都有相當意想不到的效果，另外，此必殺技的攻擊力意外的高，不妨多加利用此特點；鎌拂蹴則是一招帶有一定移動性能的必殺技，而這招的最大特點是可以在近距離之內帶有2 HIT的攻擊判定，由於攻擊判定出現得相當快，用作近距離的小技連續技效果相當不俗。值得留意的是這三招腳技在使出後都可以按緊腳掣來變招，按緊後均可以變為中段攻擊判定的稻妻踵割，令到角色的壓制力大大增強。



COMMAND LIST

投技

地獄車	近敵時←or→＋HP
膕膝蹴	近敵時←or→＋HK
地獄風車	空中近敵時←要素or→要素＋HP

特殊技

稻妻踵割	→＋LK
踝KICK	↙＋HK

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
鎌拂蹴	↓↘→＋K
鉈落蹴	→↘↓＋K
大外回蹴	←↙↓↘→＋K
稻妻踵割	使用鎌拂蹴、鉈落蹴或大外回蹴時按著腳掣不放

SUPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P

連續技

1＞蹲下輕腳X3→鉈落蹴
2＞蹲下輕腳→蹲下重拳→大外回蹴
3＞空中輕拳→空中龍捲旋風腳→蹲下輕腳→大外回蹴→LV 2昇龍裂破



EXTRA CHARACTER CHUN LI(RATIO 2)



【角色變更點】

被喻為「STREET FIGHTER II感覺」的EXTRA春麗，必殺技方面大幅削弱，沒有了天昇腳、沒有了氣功拳、沒有了超必氣功掌以及霸山天昇腳；在沒有了大部份優秀必殺技情況下，攻擊性大幅下降。取而代之的SPINNING BIRD KICK成為了防禦性的主軸技，和普通版春麗的最大不同點是時間保護至攻擊判定出現，因此用作對空的話可以得到絕對的保障；收招方面，追加了下降的攻擊判定，令到此必殺技的收招安全性大幅提高。另一招空中版本的SPINNING BIRD KICK，其最大特點是以拋物線的軌跡來進行，同時亦可以利用這個特點來跳至對手身後，雖然此版本在使出時同樣帶有無敵時間，但是由於軌跡較高，所以下降時是有相當大的失利時間，在大部份情況之下都是不會選擇空中版本使用。新增超必殺技SPINNING HORNET KICK是一招極為可靠的突圍招式，而這招的最大優點是無敵時間保護至攻擊判定出現，所以在大部情況之下都可以擊中對手，但是必定要注意的是此招最大特式是利用LV 1及LV 2使出，對手擋格的話均可以安全收招，反而LV 3收招時間則相當長，所以應用棄用LV 3的SPINNING HORNET KICK。



COMMAND LIST

投技

虎襲倒	近敵時←or→＋HP
（未有正式公布名稱）	近敵時←or→＋HK
龍星落	空中近敵時←(要素)or→(要素)＋HP

特殊技

鶴腳落	↘＋LK
鷹爪腳	空中↓＋HK
低蹴打	↙＋HK

必殺技

百裂腳	K擊連打
SPINNING BIRD KICK	↓儲↑＋K
AIR SPINNING BIRD KICK	空中↓儲↑＋K

SUPER COMBO

千裂腳	←儲→←→＋K
SPINNING HORNET KICK	↙儲↘↙↗＋K

連續技

1＞空中輕腳→站立輕拳→站立重拳
2＞空中重腳→重百裂腳→千裂腳
3＞空中輕腳→站立輕拳X 3→蹲下重拳→LV 3千裂腳





EXTRA CHARACTER GUILE(RATIO 2)



【角色變更點】

EXTRA GUILE的最大變更點是沒有了特殊技「→＋輕腳」，令到角色的中近距離牽力大幅下降，雖然說是極大的缺點，但是取而代之的站立輕亦有其一定的好處；近距離使用並拉後儲氣，在三至四發輕腳之後便可以儲到SONIC BOOM，加上由於連打輕腳的牽制力相當不俗，所在距離戰時使用亦有相當不俗的效果。另外一招通常技的變更點是蹲下重拳，外型和以往的蹲下中拳極為相近，而這招通常技的最大特點是其攻擊判定極為強大，能有效地對付大部份的地上通常技，加上追加了CANCEL必殺技及超必殺技的特性，令到角色在近距離戰的攻擊性和持續性大大提高。另外變更的是加入了近距離←or→＋重腳，此招的最大特點是可以在出招後迴避對手的下段攻擊判定以及迴避投技，而且由於指令和投技相同，所以用作對付對手使出的通常投可以得到意想不到的效果。



COMMAND LIST

投技

JUDO THROW	近敵時←or→＋HP
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→＋HK
FLYING MAYOR	空中近敵時←要素or→要素＋HP
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時←要素or→要素＋HK

特殊技

SPINNING BACK KNUCKLE	→＋HP
REVERSE SPIN KICK	近敵時←or→＋HK
STRIGHT	↙＋HP
SILDE KICK	↙＋HK

必殺技

SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑＋K

SUPER COMBO

SOMERSAULT STRIKE	↙儲↘↙↗＋K

連續技

1＞蹲下重拳→SOMERSAULT STRIKE
2＞(輕)SONIC BOOM→大跳躍(不攻擊)→蹲下輕拳→站立重拳→重SONIC BOOM→SPINNING BACK KNUCKLE









EXTRA CHARACTER E·HONDA(RATIO 2)



【角色變更點】

角色最大的特點是沒有了指令投「大銀杏投」，同時亦沒有了超必殺技的「大蛇碎」，但是值得留意的是超必殺技鬼無雙在完成控桿指令之後，可以一直不按拳擊使出，亦即是說，只要一直保持控桿推前方向(↘\→\↗)便可以自行選擇超必的出招時機，簡而言之即是可以使出「前進版」鬼無雙。但是這個前進版其實亦受到一定的限制，例如指令輸入後不可以作緊急迴避、不可以使用任何地上拳擊以及在投技發生後指令自動解除(不例那一方成功使出投技)；由於帶有這個特殊的指令，可輕易做到通常技擊中確定後使出超必殺技的穩定攻勢，同時，此招亦令到角色的前進威脅性大大提昇。通常技方面，蹲下重腳帶有2 HIT的攻擊判定，而第1 HIT可以CANCEL使出必殺技或是超必殺技，所以亦成為了這個角色的主軸連續技啟動通常技；同時，亦令到這個角色在攻擊性方面大幅增強。另外，特殊技「←or→＋重拳」的攻擊判定常強，加上可以此招收招極快而且對手的「GUARD CRUSH」數值將會大幅下降，用作牽制效果極佳。由於沒有特別削除角色的主軸招式，所以E・HONDA是EXTRA角色中較為少有的「強」角。



COMMAND LIST

投技

俵投	近敵時←or→＋HP
鯖折	近敵時←or→＋HK

特殊技

(未有正式公布名稱)	←or→＋HP
拂蹴	←or→＋HK
FLYING相撲PRESS	斜跳躍中↓＋HK

必殺技

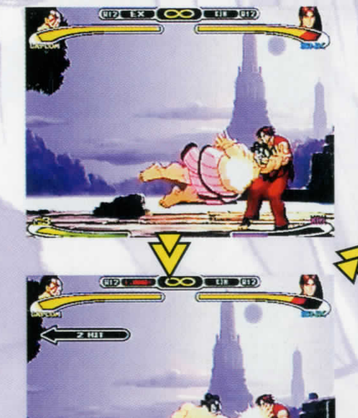
百裂張手	P擊連按
SUPER頭突	←儲→＋P
SUPER百貫落	↓儲↑＋K

超必殺技

鬼無雙	←儲→←→＋P

連續技

1＞FLYING相撲PRESS→蹲下重腳→SUPER頭突
2＞FLYING相撲PRESS→「←＋HP」→鬼無雙





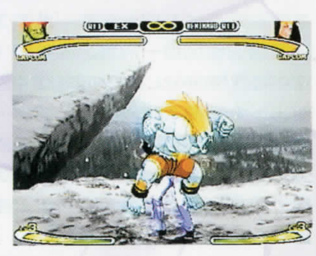


EXTRA CHARACTER BLANKA(RATIO 1)



【角色變更點】

基本上可以說是完全削弱了角色之一，而這個角色的最大優點是超必殺技GROUND SHAPE ROLLING帶有極高的對空性能(其實都不比普通版優秀)，加上可以緊按控制出招時間，用上得到了更大的自主度；通常技方面沒有太大的變更，同樣是利用站立重拳對空、蹲下輕腳及BEAST STEP的組合連續技。值得留意的是特殊技SURPPISE FORWARD\BACK 可以在通常技使出後CANCEL使用，而且亦用作迴避大部份地上通常技，令此角色前進方面依然保持極佳的優勢；SURPPISE FORWARD在BEAST STEP使出後CANCEL使用可以得到極佳的效果，而且S.F.後必定是投技距離，雖然S.F.本身並沒有無敵時間，但是卻可以繞至對手身後，在對人戰中可以發揮極大的效果，然而蹲下輕腳連發的連續技亦可以說是令此角色份外優秀的重點所在，如果不能保持蹲下輕腳連續技的穩定性，這表示閣下仍未能發揮此角色的實力。



COMMAND LIST

投技

WILD FANG	近敵時←or→＋HP
WILD SHOOT	近敵時←or→＋HK

特殊技

AMAZON RIVER RUN	↘＋HP
LOCK CRUSH	近敵時←or→＋HP
BEAST STEP	↙＋HK

必殺技

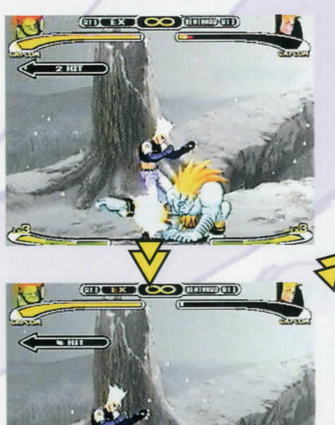
ELECTRIC THUNDER	P擊連打
ROLLING ATTACK	←儲→＋P
SURPPISE FORWARD	→＋LK、HK同按
SURPPISE BACK	←＋LK、HK同按

SUPER COMBO

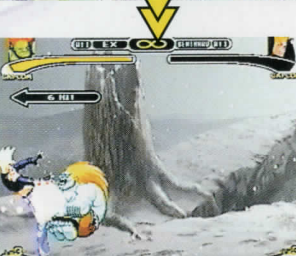
GROUND SHAPE ROLLING	←儲→←→＋P(按緊P擊能夠控制起動的時間)

連續技

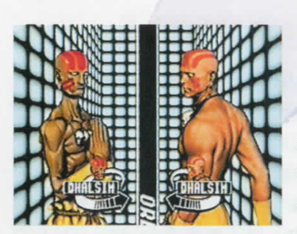
1＞空中輕腳→站立輕拳→ELECTRIC THUNDER
2＞空中輕腳→蹲下輕腳X 3→BEAST STEP→ROLLING ATTACK







EXTRA CHARACTER DHALSIM(RATIO 1)



【角色變更點】

此角色的最大變更點可以說是完全失去了自主性，換句話說，如果距離掌握得不好的話便會出現失控的現象。失去了自主性的最大原因是這個角色的近距離通常技全部由電腦判斷而使出，兩個角色必須到達一定距離才會自行使出近距離通常技，對於遠距離通常技收招慢的DHALSIM來說，這是一個非常危險的控制法。說過了這個角色的致命缺點，如果自覺仍能控制自如的話，不妨向其優點看看，這個角色最大的特點是其超必殺技YOGA TEMPEST不論對空或是對地性能均相當優秀，免去了選擇那種情況使出那一招超必的時間，而且空中特殊技DRILL KICK追加了可以輕腳使出，令到招式的角度得以選擇。原則上，這個角色是適合初學者使用的，不用為了在那個時機選擇那種通常技而煩惱，但是反過來說，沒有了自主性對複合戰術確是有極大的障礙。



COMMAND LIST

投技

YOGA SMASH	近敵時←or→＋HP
YOGA THROW	近敵時←or→＋HK

特殊技

DRILL頭突	空中↓要素＋HP
DRILL KICK	空中↓要素＋K
空中挑釁	空中START擊必殺技

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋P
YOGA BLAST	←↙↓↘→＋K
YOGA TELEPOT	→↓↘or←↓↙＋LP、HP同按or LK、HK同按

SUPER COMBO

YOGA TEMPEST	←↙↓↘→←↙↓↘→＋P

連續技

1＞YOGA SMASH→YOGA TEMPEST
2＞蹲下輕拳→LV 1 YOGA TEMPEST →LV 2 YOGA TEMPEST







EXTRA CHARACTER ZANGIEF(RATIO 2)



【角色變更點】

和大部份EXTRA角色相同，都是一隻被大幅削弱的角色，而這個角色最大的失利處便是沒有了對空用的指令投超必，而且亦削除了有一定移動性的指令投，令到此角色的機動性大大下降。追加的空中特殊技「直跳中↑＋HP」的攻擊判定置於上方，用作對付高空對手的效果相當不俗。但是論及對空技的話，其實基本性能和普通版完全相同的DOUBLE LARIAT較可靠，使出方法亦相同；由於此角色被攻擊判定相當高，所以如果站立使用的話根本就被對手先擊中，所以最佳的使用方法仍是先蹲下來，當對手跳至大約頭部位置才使出DOUBLE LARIAT，這是使用這個角色必須要知道的。主軸打法依然是在中距離使用站立重拳、蹲下重拳以及蹲下重腳牽制引誘對手，當對手使出飛道具或是遠距離技時則利用緊急迴避前進，並使用SCREW PILE DRIVER或是FINAL ATOMIC BUSTER來拉開體力差。



COMMAND LIST

投技

BACK DROP	近敵時←or→＋HP
噛付	近敵時←or→＋HK

特殊技

FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓＋HP
(未有正式公布名稱)	直跳中↑＋HP

必殺技

DOUBLE LARIAT	LP＋HP
HIGH SPEED DOUBLE LARIAT	LK＋HK
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿轉一個圈＋P

SUPER COMBO

FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩個圈＋P

連續技

1＞空中重拳→蹲下重腳
2＞FLYING BODY ATTACK→蹲下輕拳→DOUBLE LARIAT






EXTRA CHARACTER SAKURA(RATIO 1)



【角色變更點】

大部份的EXTRA角色都是明顯地削弱了不少，而SAKURA則是極低影響的角色之一，大部份必殺技都沒被削除(但是亦大副變更)，加上主要牽制用通常技全數保留，所以如果是一直使用這角色的話亦不妨一試。飛道具方面，由波動掌更改為波動拳，而且本體和《S.F. ZERO II》是相同的，加上追加了對空性能較為優秀的盛櫻拳以及超必殺技亂櫻，在各方面都得到相當不俗的平行。特殊技方面，櫻KICK(空中↓＋重K)其實即是以往(ZERO系列)的空中中腳，其攻擊判定相當低，用作對付地對空通常技效果相當不俗，而且地上通常技「拳頭STAMP」的攻擊判定亦非常優秀，可有效地擊潰對手的掃腳系通常技。但其實這個角色亦有其一定的缺點，其最大原因是沒有了中距離的重要兵器「春旋腳」，所以在中距離只可以使用蹲下重腳、站立重腳以及中段特殊技FLOWER KICK作牽制；攻擊性方面較為下降，但是其防守性則提高了不少，不妨嘗試以另一種打法來操控這個角色。



COMMAND LIST

投技

櫻絞	近敵時←or→＋HP
SAILOR SHOOT	近敵時←or→＋HK

特殊技

FLOWER KICK	→＋LK
櫻KICK	空中↓＋HK
拳頭STAMP	↙＋HP

必殺技

波動拳	↓↘→＋P(可連按P掣增加HIT數和攻擊力)
盛櫻拳	→↓↘＋P
春風腳	↓↙←＋K(可於空中使用)

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K
亂櫻	↓↘→↓↘＋K

連續技

1＞蹲下輕腳→站立輕腳→盛櫻拳→亂櫻
2＞蹲下輕腳→蹲下輕拳→蹲下重腳→亂櫻
3＞蹲下輕拳→蹲下重拳→LV 1春一番→LV 2亂櫻









EXTRA CHARACTER CAMMY(RATIO 1)



【角色變更點】

同樣是另一隻變更極大的角色，而最大的缺點是此角色沒有了主軸必殺技SPIRAL ARROW(↓↘→＋K)，在中距離戰中，只能利用其通常技作牽制之用，而且追加空中必殺技CANNON STRIKE在對手擋格後出現極大硬直時間，原則上實在難以找到這個角色的「取代」之處。追加超必殺技REVERSE SHAFT BREAKER對空性能極為優秀可以說是這個角色的最大優點，如果是LV 2或以上使出的話可以說是有絕對的無敵時間，而且這招可以在蹲下重腳後CANCEL使出組成連續技，此點可以說是這角色的較優秀之處。值得一提的是CANNON STRIKE可以在HOOLIGAN COMBINATION之後作變化技使用，這個新增技令到CAMMY的變化增多了不少；但是如前文所述CANNON STRIKE雖然在擊中對手後可以利用小技組成連續技，但是如果對擋格的話則會出現極長的硬直時間，所以在大部份情況之下都是以揮空為目標，單純利用此招的度來變化出更複雜的戰術。



COMMAND LIST

投技

HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→＋HP
FRANKEN STEINER	近敵時←or→＋HK
CANNON REVENGE	空中近敵時↑以外任何方向＋HK

特殊技

LIGHT GRENADE	↙＋HP
TWO BUZZ SAW	↙＋HK

必殺技

CANNON SPIKE	→↓↘＋K
CANNON STRIKE	空中↓↙←＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗＋P
RAZOR EDGE SLICER	HOOLIGAN COMBINATION後沒有追加輸入指令
FATAL LEG TWISTER	HOOLIGAN COMBINATION後接近對手頭部時←or→＋P
CROSS SEISSORS PRESSURE	HOOLIGAN COMBINATION後接近對手胴體時←or→＋P
CANNON STRIKE	HOOLIGAN COMBINATION後按K掣

超必殺技

SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K
REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←＋K(可以連按K掣增加HIT數和攻擊力)

連續技

1＞蹲下輕腳X 3→SPIN DRIVE SMASHER
2＞CANNON STRIKE→LIGHT GRENADE→TWO BUZZ SAW→SPIN DRIVE SMASHER
3＞空中重腳→蹲下重腳(控桿正下或前方向)→LV 1 REVERSE SHAFT BREAKER→LV 2 REVERSE SHAFT BREAKER



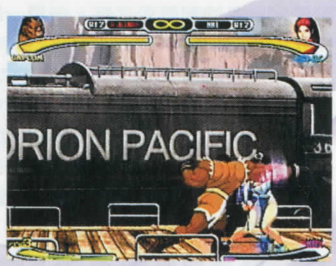
職業特「攻」隊

EXTRA CHARACTER M. BISON(RATIO 2)



【角色變更點】

雖然沒有了具備下段攻擊判定的DASH GROUND STRAIGHT(←儲↘＋P)，但是此角色的DASH STRAIGHT性能卻大幅提昇了，亦成為了這個角色的主軸必殺技；而DASH STRAIGHT最大的變更點是全部角色蹲下時必須擋格(普通版是有部份角色會出現揮空的)，所以可以不必擔心對手的體型，而且此招的收招速度同樣極為快速，即使對手擋格仍然相當有利，加上可以利用小技來組成連續技，而且攻擊力相當不俗，對大部份角色而言都是一招極具威脅的招式。對戰時最大的缺點是沒有對空必殺技可以使用，而這變更點亦令到此角色的基本用法作出了一定的變更；沒有對空必殺技，即是要必用空中或是地上通常技對空，而空中重拳、站立重腳都是相當不俗的對通常技。論及對空性能，其實通常技的攻擊判定相當可靠，而且收招速度亦甚為理想，只不過如果能好好利用通常技對空的話，使用普通版可能會更強吧。



COMMAND LIST

投技

(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋HP
(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋HK

特殊技

LOW STRAIGHT	↙＋HP
LOW JAB	↙＋HK

必殺技

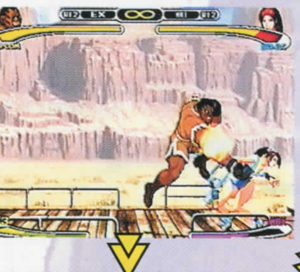
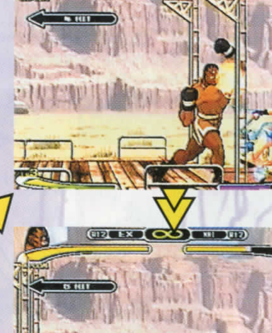
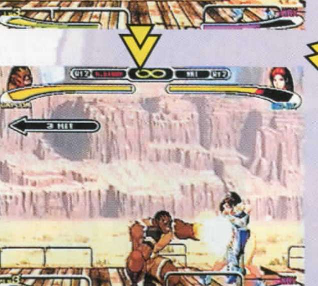
DASH STRAIGHT	←儲→＋P
DASH UPPER	←儲→＋K
TURN PUNCH	PP or KK同按(能按著擊儲勁)

SUPER COMBO

CRAZY BUFFALO	←儲→←→＋P(按著腳掣不放能令攻擊動作改變)

連續技

1＞空中重拳→蹲下輕拳X 3→CRAZY BUFFALO
2＞空中重拳→蹲下輕拳X 2→DASH UPPER→站立輕拳


EXTRA CHARACTER SAGAT(RATIO 3)



【角色變更點】

基本通技技沒有改變的EXTRA SAGAT，同樣地可以利用其牽制力極強的站立重腳來作主軸攻擊，交織出多種不同的複合戰術，值得留意的是EXTRA SAGAT的超必殺技改為飛道具的TIGER CANNON，令到此角色在遠距離戰亦能夠有極大的威脅性。由於近距離戰仍可以利用緊急迴避脫出以及小技連續技來逼開對手，所以使用此角色的重點便在於中及遠距離的壓制力；如普通版相同，中距離活用有效距離遠達半個畫面的站立重腳，可有效地將對手引導至前跳躍或是使用緊急迴避強行突入，而且由於超必殺技是TIGER CANNON的關係，即使是遠距離亦不必擔必對手使用飛道具牽制。然而，雖然TIGER CANNON在遠距離使用相當可靠，但是要成功將對手逼至遠距離開始組織攻勢，其重點在於中近距離的主導權，切記超必殺技的使用性質不再是強行突襲，而是確定了對手會被擊中時才會使出的遠距離輔助技，當然用於連續技亦是一個不錯的選擇啊。



COMMAND LIST

投技

TIGER CARRY	近敵時←or→＋HP
TIGER RAGE	近敵時←or→＋HK

特殊技

TIGER TYR	↙＋HK

必殺技

TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER CRASH	↓↘→↗＋K
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋P

SUPER COMBO

TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P
GROUND TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋K

連續技

1＞空中輕腳→站立重拳→(各種必殺技)
2＞蹲下重拳→TIGER CANNON
3＞空中輕腳→蹲下輕腳→站立輕腳→TIGER CANNON






EXTRA CHARACTER BALROG(RATIO 3)



【角色變更點】

表面上除了削除部份超必殺技之外，和普通版接近完全相同，但其實部份必殺技的有效距離和無敵時間已經作出了一定的改變。首先，要注意的是主力對空必殺技SCARLET TERROR之無敵時間大幅下降，使用此必殺技對空將會經常性出現「相殺」的情型，但是雖然無敵時間變短了，其攻擊力卻是大大提高，所以如果是在能源充裕的情況下，「相殺」仍然是有極大的優勢。另外，FLYING BARCELONA ATTACK之後的變化技「飯綱DROP」，其投技有效距離大幅提昇，而且不論是攻擊力或是使出機會都強化了不少，對EXTRA BALROG而言，此招是重點必殺技。值得留意的是蹲下重腳雖然不能CANCEL使出必殺技，但其實是可以CANCEL使出超必殺技的，而且超必殺技ROLLING飯綱DROP只會在成功捉著對手時才會使出，令到此招的實用性大大提高了不少。另一方面，移動技SHORT BACK SLASH以及BACK SLASH的無敵時間同樣可靠，在大部份的情況下都可以迴避、引導對手攻擊，而ROLLING CRYSTAL FLASH的收招速度和普通版一樣同樣快速，地上戰不妨多利用這兩招來玩弄對手，以便減少對手的空戰意識。



COMMAND LIST

投技

RAINBOW SUPLEX	近敵時←or→＋HP
CRESCENT LINE	近敵時←or→＋HK
STAR DUST DROP	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

特殊技

DRAGON WHIP	↙＋HK
COSMIC SMART	→＋HK
BACK SLASH	LP＋HP
SHORT BACK SLASH	LK＋HK

必殺技

ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→＋P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑＋P(攻擊判定出現中按P掣能令攻擊形式改變)
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑＋K，借牆跳躍後按P掣(下降中能以控桿控制左右移動)
飯綱DROP	↓儲↑+K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向+P(下降中能以控桿控制左右移動)
SCARLET TERROR	↙儲→＋K

SUPER COMBO

ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗+K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向+P(下降中能以控桿控制左右移動)

連續技

1＞空中重腳→站立重拳
2＞空中重腳→蹲下輕腳→ROLLING CRYSTAL FLASH



EXTRA CHARACTER VEGA(RATIO 3)



【角色變更點】

此角色最大的特點是加入了遠距離必殺技PSYCHO CRUSHER ATTACK，雖然大部份情況之下都不能使用，但是如果控制至最遠距離使出，則是相當不錯的牽制技；由於PSYCHO CRUSHER ATTACK的收招時間相當長，所以除了特殊情況之外都不應使用。值得留意的是VEGA的空中輕腳，性能非常優秀，攻擊判定比想像中強，除了能作「打背脊」之用，亦可組成各種攻擊力高的連續技，加上VEGA的移動速度相當不俗，只要在上戰時好好保持攻勢，要在空中突入並不是想像中困難。地上戰方面，由於沒有了新增的移動型必殺技，所以活用通常技作地上戰主軸便成為了重點所在，蹲下重腳的遠距離移動性同樣優勢，加上下依舊是下段攻擊判定的關係，在中距離戰使用往往有意想不到的效果，但是使用這招時必須注意其收招速度並不是想像中快，所以必須利用其攻擊判定的末端來攻擊對手，才可以防止對手擋格後仍能全身而退。空戰方面，除了前文所述的空中輕腳之外，必殺技SOMERSAULT SKULL DIVER以及HEAD PRESS的交替使用同樣重要，然而由於VEGA的緊急迴避距離太遠，除了對手跳躍之外都不應使用；反過來說，活用空戰來減低被連續技或是「大招」擊中是使用此角色的重點所在。



COMMAND LIST

投技

DEADLY THROW	近敵時←or→＋HP
DEATH THROW	近敵時←or→＋HK

必殺技

PSYCHO CRUSHER ATTACK	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑＋P，之後再按P或HEAD PRESS後再按P掣
DEVIL REVERSE	↓儲↑＋P

SUPER COMBO

KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K

連續技

1＞蹲下重拳→KNEE PRESS NIGHTMARE
2＞空中輕腳→蹲下輕腳X 3→DOUBLE KNEE PRESS









MORRIGAN AENSLAND(RATIO 2)

COMMAND LIST



投技

MOON TRACER	近敵時←or→+HP
BREAST ANGUISH	近敵時←or→+HK
SEXUAL EMBRACE	空中近敵時控桿↑以外方向+HP

特殊技

SPLASH LIBIDO	→+HP
DEEP CRESCENDO	→+HK
MYSTERIOUS ARC	↘+HP
TWILIGHT LOOP	↘+HK
ECSTASY CRIME	近敵時→+HP
NECRO DESIGNER	近敵時→+HK
SHELL KICK	空中↓+LK

必殺技

SHADOW BLADE	→↓↘+P
SOUL FIST	↓↘→+P
空中SOUL FIST	空中↓↘→+P
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+P

SUPER COMBO

VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K(能於空中使用，在飛出畫面時拉動控桿可以調節攻擊前的出現方位)
CARDINAL BLADE	↓↘→↓↘+P
DARKNESS ILLUSION	LP、LP、→、LK、HP(能於空中使用，LEVEL3或可以使用MAX超必殺技狀態專用)

【各技解析】

通常技&特殊技



這一位在《魔域戰士》中的人氣角色MORRIGAN，於《CvS》之中的確弱了許多，可能是由於MORRIGAN在今作中刪改了許多招強勁超必殺技的關係吧......;雖然MORRIGAN的必殺技不多，而且又少了許多的超必殺技，不過她的通常技大部分依然是判定十分大。SPLASH LIBIDO(→+HP)及DEEP CRESCENDO(→+HK)皆是對地對空封位都十分適合的招式，其中尤以DEEP CRESCENDO最為可靠，不過這兩招的收招時間比較長，所以若果對手持有level 3或在於max狀態的話就千萬不要亂用這兩招了，因為許多角色都可以在擋格後用level 3超必來向你追擊，不過大家若想比較安全地在地上封位的話，是可以選擇站立重P或站立重K來代替這兩招。MYSTERIOUS ARC(↘+HP)及TWILIGHT LOOP(↘+HK)是同樣在地上封位的特殊技，特點是攻擊距離極遠，其中TWILIGHT LOOP更是一招可以將對手打down的下段技。ECSTASY CRIME(近敵時→+HP)及NECRO DESIGNER(近敵時→+HK)皆是在近身時才可以使用的特殊技，至於ECSTASY CRIME雖然可以cancel任何必殺技，不過實用程度的確非常低。至於SHELL KICK(空中↓+LK)則是一招空中多斷hit的特殊技，間中使出的話也算不錯。



在對空技方面，遠距離及中距離對空可以用SPLASH LIBIDO及DEEP CRESCENDO，至於近距離的話就可以用空投SEXUAL EMBRACE(空中近敵時控桿↑以外方向+HP)、SHADOW BLADE或CARDINAL BLADE，大家亦可以選擇用輕SHADOW BLADE對空然後再用CARDINAL BLADE來作空中追打。

最後，MORRIGAN與其他角色的不同之處，就是擁有一種「類似」chain combo的攻擊，因為大家可以用多種通常技或特殊技作連續攻擊，如蹲下輕P(1 hit)→蹲下輕K→站立重P→TWILIGHT LOOP等等;為甚麼說這一個攻擊方法只是「類似」《魔域戰士》系列中的chain combo呢，因為在《CvS》之中，MORRIGAN的通常技或特殊技不是任何時間都可以cancel另一招通常技或特殊技，所以在《CvS》之中的MORRIGAN這一種攻擊方法只可以說是較為簡易的目押而已。

必殺技



SHADOW BLADE(→↓↘+P):MORRIGAN的主要對空必殺技;雖然無敵時間短得可憐，不過由於MORRIGAN並沒有極為可靠的近距離對空必殺技，而且若果可以用輕SHADOW BLADE擊中對手的話，大家是可以在落地時立即用CARDINAL BLADE來向對手作出空中追打的，這一招輕SHADOW BLADE→CARDINAL BLADE的確是一招既簡單、攻擊力又大的「靈魂」連續技。



SOUL FIST(↓↘→+P):MORRIGAN一向的主要飛道具;用途主要是作一定距離牽制，不過這一招的弱點就是出招時間及飛行速度比較慢，所以在使用時要加倍小心。另外若對手在近版邊的位置遭打down，大家可以立即用重SOUL FIST迫對手起上時擋格，然後再立即前dash用VECTOR DRAIN來捉對手，若對手反應慢了一點點的話，都會因此而中招。

空中SOUL FIST(空中↓↘→+P):這一招顧名思義是SOUL FIST的空中版，可以作空對空或空對地牽制用途;不過要注意的，就是對手可以輕易地用轉入避開你的飛道具，然後再在你收招的落地時間作出反擊，所以在中距離的時候最好不要使用。

VECTOR DRAIN(近敵時→↘↓↙←+P):這就是MORRIGAN近距離的必殺投技，特點是攻擊力十分大，不過成功距離就並不是太遠，大家可以配合前dash來作一個突襲。

SUPER COMBO



VALKYRIE TURN(→↘↓↙←+K，能於空中使用，在飛出畫面時拉動控桿可以調節攻擊前的出現方位):這一招被喻為MORRIGAN最沒有用的超必殺技，在《CvS》中的確在一定的實用性!首先說明一下它的特點，在出招時MORRIGAN會成為全身無敵，然後向對手方向飛出畫面，然後玩者可以利用控桿調節MORRIGAN於畫面外出現的高度，接著MORRIGAN會畫面外飛出，這時按下K掣就可以向對手作出多斷hit數的攻擊。由於這一招的出招時間慢而且對手太容易可以作出反擊，所以許多使用MORRIGAN的玩家都完全不會使用這一招超必殺技，不過其實若大家給對手困在版邊，用轉入又遭對手用投技縫回版邊，嘗試跳又遭對手用對空技封著的話，用level 1的VALKYRIE TURN作另一方畫面低空落地(不要作出攻擊)是一個不錯的選擇!

CARDINAL BLADE(↓↘→↓↘+P):這一招是MORRIGAN在《CvS》中新加進的超必殺技，可說是SHADOW BLADE的強化版，特點是攻擊力高而且就算level 1使出無敵時間亦頗長。大家可以在輕SHADOW BLADE擊中對手之後使出這一招作空中追打，若是對手在地上中輕SHADOW BLADE的話，就要使用level 2或以上的CARDINAL BLADE，若對手在空中中輕SHADOW BLADE的話，就算level 1的CARDINAL BLADE也可以作追打。

DARKNESS ILLUSION(LP、LP、→、LK、HP，能於空中使用，LEVEL 3或可以使用MAX超必殺技狀態專用):這一招MORRIGAN「招牌」超必殺技，於《CvS》中需要level 3或max狀況才可以使出，所以沒有絕對把握令對手必中的話還是不出為妙是筆者的忠告;雖然這一招的出招時間快而且出招時無敵時間長，不過由於向前方突進的距離極近，所以這一招只適合用於連續技之中，其中尤以蹲下輕K→蹲下輕P→DARKNESS ILLUSION為佳。

連續技

1>「CAPCOM GROOVE專用」輕SHADOW BLADE→CARDINAL BLADE(level 1)→CARDINAL BLADE(level 2)

2>「CAPCOM GROOVE專用」蹲下輕P(1 hit)→蹲下輕K→站立重P→TWILIGHT LOOP→CARDINAL BLADE(level 1)→CARDINAL BLADE(level 2)

3>蹲下輕K→NECRO DESIGNER→DARKNESS ILLUSION



醒覺殺意之波動的RYU(RATIO 4)

COMMAND LIST

投技

背負投	近敵時←or→＋HP
巴投	近敵時←or→＋HK

特殊技

鎖骨割	→＋LP
旋風腳	→＋LK
踝KICK	↙＋K
天魔空刃腳	前方跳躍頂點中↓＋HK

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空	→↓↘＋PP同按(右方長距離移動)
	→↓↘＋KK同按(右方短距離移動)
	←↓↙＋PP同按(左方長距離移動)
	←↓↙＋KK同按(左方短距離移動)

SUPER COMBO

真空波動拳	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
瞬獄殺	LP、LP、→、LK、HP(LEVEL 3或可以使用MAX超必殺技狀態專用)

【各技解析】



通常技&特殊技

由於殺意RYU是一個ratio 4的角色，所以在使用時都要小心盡量避免中招。中距離牽制大家可以用踝KICK(↙＋K)或站立重P;站立重K則可以用作中距離對空，蹲下重P可以用作應付愛跳背脊攻擊的對手，近距離對空的話，當然是昇龍拳啦!旋風腳(→＋LK)則同樣可以用作避過較為貼地的飛行道具或是一些下段技;鎖骨割(→＋LP)同樣是一招中段技，而且攻擊距離亦與RYU一樣遠，間中使用的話收效會比較大;至於天魔空刃腳只限於前跳及空中高點才可以使用，令到可用程度有一點兒降低，不過由於天魔空刃腳出招始終快，所以還有著一定的用途。



必殺技



波動拳(↓↘→＋P):RYU一貫的飛道具，可作連續技或一定距離牽制之用，輕的波動拳飛行速度較慢，而重波動拳的飛行速度比較快。



灼熱波動拳(←↙↓↘→＋P):與RYU的灼熱波動拳性質相同，特點是出招時間及收招時間比起波動拳都快一點點，所以若果可以的話，只用灼熱波動拳而不使用波動拳是上佳之策。

昇龍拳(→↓↘＋P):不用多說相信大家都知道這一招是擁有很長無敵時間的必殺技，所以不論對地或者對空皆十分適宜，不過殺意RYU的這一招昇龍拳與普通RYU分別，就是殺意RYU的昇龍拳是可以擁有3 hits攻擊之多，而且它還可以作空中追打對手，如蹲下重K及龍捲旋風腳擊中對手之後都可以利用這一招作出追打，性質可說是與豪鬼的豪昇龍拳差不多。

龍捲旋風腳(↓↙←＋K):向前方突進的必殺技，由於出招時是雙腳離地，所以可以用作避開對手的下段技作後擊。至於這一招與普通RYU的分別，就是重龍捲旋風腳是會有2 hits攻擊，而且與昇龍拳同樣擁有空中追打判定，可以利用蹲下重K擊中對手後cancel使出作出空中追打，性質有一點兒像豪鬼的龍捲斬空腳呢!



空中龍捲旋風腳(空中↓↙←＋K):與地上版的龍捲旋風腳性質可說是一模一樣，就連使出後在空中的移動軌道也是一模一樣，由於這一個關係，當這一招落空的話對手是十分容易反擊，這一點大家要留意，千萬不可胡亂使用。



阿修羅閃空(→↓↘或←↓↙＋PP同按或KK同按):使出時至差不多結尾也擁有無敵時間的必殺移動技，所以並沒有任何攻擊判定，不過當被對手困在版邊的時候使用作解圍用途的確是一個不錯的選擇，要留意的是在使出後差不多可以行動的時間是會呈一個無防禦的硬直狀態，所以用作解圍比起進攻用比較好。在1P位置來說，→↓↘＋PP同按是右方長距離移動，→↓↘＋KK同按就是右方短距離移動，而←↓↙＋PP同按就是左方長距離移動，最後←↓↙＋KK同按則是左方短距離移動。

SUPER COMBO



真空波動拳(→↘↓↙←→↘↓↙←＋P):與普通RYU的真空波動拳可說是一模一樣，只是指令方面改變得比較難了一點;不過若能夠熟習配合通常技cancel使出的話，它的確是十分可靠的超必殺技。

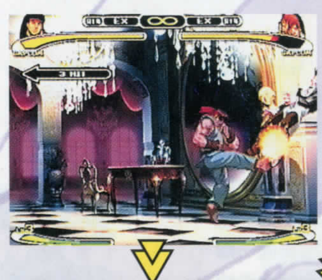
滅殺豪昇龍(↓↘→↓↘＋P):與KEN的昇龍裂破可算是一模一樣的招式，出招時會連續前方使出昇龍拳，大家可以在使用了輕昇龍拳之後立即使出作空中追打之用，又或者配合蹲下輕K作為簡單的連續技使用。

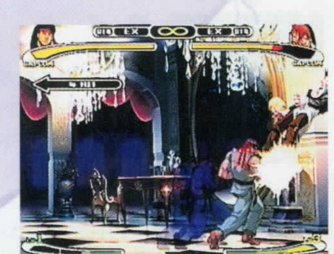


瞬獄殺(LP、LP、→、LK、HP，LEVEL 3或可以使用MAX超必殺技狀態專用):無敵時間非常長而且擁有lock時間的超必殺移動投技，由於無敵時間十分長的關係，在近身戰時使用可以避過對手的攻擊來作出反擊，又或者用作對付一些愛用轉入的對手也十分不錯，因為這一招是有投技成份的超必殺技，所以就算對手剛使出轉入也能夠將他擊中。

連續技

1＞「自己近版邊」跳起重K(擊中對手背部)→蹲下輕Kx2→輕龍捲旋風腳→昇龍拳→滅殺豪昇龍
2＞「CAPCOM GROOVE專用／自己近版邊」跳起重K(擊中對手背部)→蹲下輕Kx3→真空波動拳(level 1)→滅殺豪昇龍(level 2)
3＞「對手近版邊」跳起重K→輕空中龍捲旋風腳→滅殺豪昇龍(level 2或以上)









豪鬼(RATIO 4)

COMMAND LIST



投投

背負投	近敵時←or→＋HP
巴投	近敵時←or→＋HK
地獄車	空中近敵時←(要素)or→(要素)＋HP

特殊技

頭蓋破殺	→＋LP
踝KICK	↙＋HK
天魔空刃脚	前方跳躍頂點中↓＋HK

必殺技

豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲斬空脚	↓↙←＋K
空中龍捲斬空脚	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空	→↓↘＋PPP同按(右方長距離移動)
	→↓↘＋KKK同按(右方短距離移動)
	←↓↙＋PPP同按(左方長距離移動)
	←↓↙＋KKK同按(左方短距離移動)

SUPER COMBO

滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
瞬獄殺	LP、LP、→、LK、HP(LEVEL 3或可以使用MAX超必殺技狀態專用)



【各技解析】

通常技&特殊技

豪鬼與殺意RYU同樣是一個ratio 4的角色，在使用時當然亦要小心盡量避免中招。中距離牽制大家可以用踝KICK(↙＋K)或站立重P;站立重K則可以用作中距離對空，蹲下重P可以用作應付愛跳背脊攻擊的對手，近距離對空的話亦是以昇龍拳為佳; 頭蓋破殺(→＋LP)是一招中段技，而且攻擊距離亦十分之遠，間中使用的話收效會十分大;至於天魔空刃脚同樣只限於前跳及空中高點才可以使用，令到可用程度有一點兒降低，不過由於天魔空刃脚出招始終快，所以同樣有著一定的用途。





必殺技

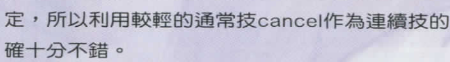
豪波動拳(↓↘→＋P): 與波動拳沒有兩樣的飛道具，可作連續技或一定距離牽制之用，輕的豪波動拳飛行速度較慢，而重豪波動拳的飛行速度比較快。

斬空波動拳(空中↓↘→＋P): 這一招是豪波動拳的空中版，可以作空對空或空對地牽制用途但出招時間慢是這一招的最大弱點;不過亦因為這一個原因，若對手以為你是想用空中通常技攻擊他而用對空技向你截擊的話，以這一招作時間差攻擊的確不錯。



灼熱波動拳(→↘↓↙←＋P): 與殺意RYU的灼熱波動拳性質相同，特點是出招時間及收招時間比起波動拳都快一點點，所以若果可以的話，只用灼熱波動拳而不使用波動拳是上佳之策。

豪昇龍拳(→↓↘＋P):與殺意RYU的昇龍拳性質完全一樣，不論是hit數或出招方式皆與殺意RYU的昇龍拳一樣，作為對空或空中追打的確十分可靠。



龍捲斬空脚(↓↙←＋K):雖然追一招與殺意RYU的龍捲旋風脚十分相似，不過這一招的特點的一剎會出現一下攻擊判定，所以利用較輕的通常技cancel作為連續技的確十分不錯。

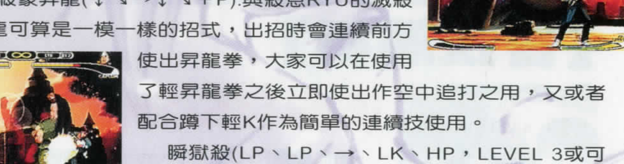
空中龍捲斬空脚(空中↓↙←＋K):與RYU和KEN的空中龍捲旋風脚差不多，不過出現攻擊判定的時間悭比較快，可以作為空中截擊之用。

阿修羅閃空(→↓↘或←……按):使出時至差不多結尾也擁有無敵時間的必殺移動技，所以並沒有任何攻擊判定，不過當被對手困在版邊的時候使用作解圍用途的確是一個不錯的選擇，要留意的是在使出後差不多可以行動的時間是會呈一個無防禦的硬直狀態，所以用作解圍比起進攻用比較好。在1P位置來說，→↓↘＋PP同按是右方長距離移動，→↓↘＋KK同按就是右方短距離移動，而←↓↙＋PP同按就是左方長距離移動，最後←↓↙＋KK同按則是左方短距離移動。



SUPER COMBO

滅殺豪波動(→↘↓↙←→↘↓↙←＋P): 與殺意RYU的真空波動拳可說是一模一樣，只是指令方面改變得比較難了一點;不過若能夠熟習配合通常技cancel使出的話，它的確是十分可靠的超必殺技。



天魔豪斬空(空中↓↘→↓↘＋P):斬空波動拳的強化版，對付一些擁有強勁對空技的對手會十分有效。

滅殺豪昇龍(↓↘→↓↘＋P):與殺意RYU的滅殺豪昇龍可算是一模一樣的招式，出招時會連續前方使出昇龍拳，大家可以在使用了輕昇龍拳之後立即使出作空中追打之用，又或者配合蹲下輕K作為簡單的連續技使用。

瞬獄殺(LP、LP、→、LK、HP，LEVEL 3或可以使用MAX超必殺技狀態專用):無敵時間非常長而且擁有lock時間的超必殺移動投技，由於無敵時間十分長的關係，在近身戰時使用可以避過對手的攻擊來作出反擊，又或者用作對付一些愛用轉入的對手也十分不錯，因為這一招是有投技成份的超必殺技，所以就算對手剛使出轉入也能夠將他擊中。 Gp



連續技

1>「自己近版邊」跳起重K(擊中對手背部)→蹲下輕Kx2→輕龍捲斬空脚→豪昇龍拳→滅殺豪昇龍
2>「CAPCOM GROOVE專用 / 自己近版邊」跳起重K(擊中對手背部)→蹲下輕Kx3→滅殺豪波動(level 1)→滅殺豪昇龍(level 2)
3>跳起輕K→空中龍捲斬空脚→輕龍捲斬空脚→輕豪昇龍拳→滅殺豪昇龍





DINO CRISIS® 2

TEXT：MARKS

PS

發售商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
AVG/對應	DUAL SHOCK

EXTRA CRISIS

當大家看過筆者上期的爆機攻略後，是不是已經爆機呢！這樣大家就可以玩玩《DINO CRISIS 2》的隱藏模式。因為大家將整個故事完成一次，便可以遊戲開啟一個「DINO COLOSSEUM」的隱藏模式，而玩法更是與遊戲本身完全不同的，需要在一個固定的空間內與不同的恐龍搏鬥。玩者需要使用已開啟的恐龍或角色進行，每擊倒一定數目的指定恐龍，便可擊殺另批恐龍，最後只要將右表中的恐龍完全擊斃就把此模式完成。



過關模式

恐龍名	數目
Oviraptor	10
Velociraptor	8
Inostrancevia	3
Allosaurus	2
Tyrannosaurus	1

※限定進行時間為15分鐘內

DINO COLOSSEUM

完成遊戲後，可以使用在遊戲中曾取得的POINT總數來購買角色或恐龍，再利用已購買的角色或恐龍進行這模式。

RICK	100000
GAIL	100000
TANK	120000
Velociraptor	150000
Oviraptor	150000
Inostrancevia	160000
Allosaurus	180000
Tyrannosaurus	180000
Triceratops	200000
Compsognathus	250000

白金咭之謎

在《DINO CRISIS 2》內，玩者可以不時會發現一些DINO FILE，而如果玩者能夠將遊戲中的11個DINO FILE集齊，在遊戲完結時就可以取得圖片中的白金咭。至於11個DINO FILE的位置，就可以在136期和137期《遊戲誌》的《DINO CRISIS 2》攻略地圖中找到。



COMBO BONUS

Velociraptor

Combo	1	3	5	8	10	15	20	25
增加Point	100	140	180	240	280	300	300	300
累積Point	100	360	700	1360	1900	3400	4900	6400

Oviraptor

Combo	1	2	5	10	15	20	25	28
增加Point	100	120	180	280	300	300	300	300
累積Point	100	220	700	1900	3400	4900	6400	7300

Plesiosaurus

Combo	1	2	3	4	5	10	12	15
增加Point	400	480	560	640	720	1120	1200	1200
累積Point	400	880	1440	2080	2800	7600	10000	13600

Pteranodon

Combo	1	2	3	4	5	10	12	15
增加Point	200	240	280	320	360	480	560	600
累積Point	200	440	720	1040	1400	2720	3800	6800

Mosasaurus

Combo	1	2	3	4	5	6	8	10
增加Point	600	720	840	960	1080	1200	1440	1680
累積Point	600	1320	2160	3120	4200	5400	8160	11400

Inostrancevia

Combo	1	2	3	4	5	10	11	15
增加Point	600	720	840	960	1080	1680	1800	1800
累積Point	600	1320	2160	3120	4200	11400	13200	20400

NO DAMAGE BONUS

Oviraptor、Velociraptor、Pteranodon、Plesiosaurus(頭)、Inostrancevia、Mosasaurus
0~4(隻)：無

Oviraptor、Velociraptor
5~9(隻)：2000
10~(隻)：6000

Pteranodon
5~9(隻)：3000
10~(隻)：7000

Plesiosaurus(頭)
5~9(隻)：4000
10~(隻)：10000

Inostrancevia、Mosasaurus
5~9(隻)：6000
10~(隻)：12000

Allosaurus
5000

Plesiosaurus(Boss)
8000

Tyrannosaurus
無

Giganotosaurus
15000

資料來至《DINO CRISIS 2》完全攻略本

WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~往U-23錦標之挑戰

Text by：悟空

PS

生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日期：	發售中
1~4P／SPT／DUAL SHOCK對應	

一直以來筆者都收到非常多來信及E-MAIL，內容都是希望筆者可以刊登《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~往U-23錦標之挑戰》所有球隊的英文英文名稱，但無奈筆者工作過於繁忙而遲遲未能實現讀者要求，筆者甚感慚愧；今期筆者決定達成各讀者的心願，一次過刊登遊戲全球員英文英文名稱，不過在尋找英文名稱期間發覺這是一件非常困難的事，因為若對足球界沒一定認識相信所花的時間必會比現在多很多，在此筆者非常感謝身在英國讀者的表弟，他實在幫了筆者不小的忙，若沒有他的足球知識真的很難找齊所有球員英文名稱，真的非常感激。以下便是《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~往U-23錦標之挑戰》的全球員英文英文名稱，大家若有關於遊戲任何問題，歡迎來信「花果山信箱」讓筆者與大家一起討論討論。

注：若名過長玩者請自行決定其簡寫。

愛爾蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Alan Kelly
CB	17	Gary Breen
CB	5	Kenneth Cunningham
SB	21	Stephen Carr
SB	2	Denis Irwin
DH	6	Roy Keane
OH	11	Kevin Kilbane
SH	7	Rory Delap
OH	8	Mark Kinsella
CF	10	Robbie Keane
CF	9	Niall Quinn
CB	15	Phil Babb
CB	4	Paul Butler
SB	14	Steve Staunton
SB	18	Gary Kelly
SB	3	Ian Harte
DH	19	Mark Kennedy
SH	20	Damien Duff
SH	12	Jason Macateer
CF	22	Tony Cascarino
CF	13	David Connolly
GK	16	Dean Kiely
SH	21	Damien Johnson
CF	17	David Healy
CF	18	Adrian Coote
CF	22	Iain Dowie
CF	12	Stephen Robinson
GK	16	Roy Eric Carroll

北愛爾蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Maik Stefan Taylor
CB	4	Aaron William Hughes
CB	3	Mark Williams
SB	5	Gerry Taggart
SB	2	Ian Nolan
DH	20	Neil Lennon
DH	6	Stephen Martin Lomas
OH	10	Kevin Horlock
OH	7	Keith Robert Gillespie
OH	11	Michael Eamon Hughes
CF	9	Stephen James Quinn
CB	13	Daniel Griffin
CB	14	Colin James Murdock
DH	15	James Magilton
SH	19	Barry Victor Hunter
SH	8	Danny Sonner
SH	21	Damien Johnson
CF	17	David Healy
CF	18	Adrian Coote
CF	22	Iain Dowie
CF	12	Stephen Robinson
GK	16	Roy Eric Carroll

蘇格蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Neil Sullivan
CB	4	Paul Ritchie
CB	5	Colin Hendry
SB	6	Christian Dailly
SB	3	Callum Davidson
SH	2	Paul Telfer
DH	11	Collins
DH	8	Barry Ferguson
OH	10	Don Hutchison
CF	9	Kevin Callacher
CF	7	Billy Dodds
CB	16	David Weir
CB	18	Matt Elliott
CB	13	Brian O'Neil
SB	17	Tom Boyd
DH	14	Paul Lambert
DH	19	John Collins
OH	22	Jackie Mcnamara
OH	20	Craig Burley
CF	15	Marc Burchill
CF	21	Neil McCann
GK	12	Jonathan Goukd

威爾斯

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Mark Crossley
CB	5	Chris Coleman
CB	6	Andy Melville
CB	4	Robert Page
SB	3	Darren Barmard
SB	2	John Robinson
DH	17	Andy Johnson
DH	7	Rob Savage
OH	10	Gary Speed
CF	9	Nathan Blake
CF	11	Ryan Giggs
CB	13	Kit Symons
CB	16	Adrian Williams
SB	19	Mark Delaney
SH	8	Mark Pembridge
DH	21	Steve Jenkins
OH	20	Andy Johnson
OH	14	Craig Bellamy
CF	12	Iwan Roberts
CF	18	John Hartson
CF	15	Dean Saunders
GK	22	Darren Ward

英格蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	David Seaman
CB	4	Sol Campbell
CB	5	Tony Adams
SB	3	Philp Neville
SB	2	Gary Neville
DH	14	Paul Ince
SH	11	Steve Mcmanaman
SH	7	David Beckham
OH	8	Paul Scholes
CF	10	Michael Owen
CF	9	Ian Shearer
CB	6	Martin Keown
CB	12	Gareth Southgate
SB	15	Gareth Barry
DH	16	Steven Gerrard
SH	17	Dennis Wise
OH	18	Nick Barmdy
CF	19	Emile Heskey
CF	20	Kevin Phillips
CF	21	Robbie Fowler
GK	22	Richard Wright
GK	13	Nigel Martyn

葡萄牙

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Vitor Baia
CB	2	Jorge Costa
CB	5	Fernando Couto
SB	13	Dimas Teixeira
SB	14	Abel Xavier
DH	4	Jose Vidigal
DH	17	Paulo Jorge Gomes Bento
OH	10	Manuel Rui Costa
CF	21	Nuno Gomes
CF	8	Joao Vieira Pinto
SH	7	Luis Madeira Caeiro Figo
CB	16	Beto Severo
SB	20	Carlos Secretario
SB	3	Rui Jorge
DH	6	Paulo Sousa
DH	15	Francisco Da Costa
SH	11	Sergio Conceicao
SH	19	Nuno Capucho
CF	9	Ricardo Sa Pinto
CF	18	Pauleta Resendes
GK	22	Quim
GK	12	Pedro Espinha

西班牙

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Jose Santiago Canizares
CB	18	Paco Jemez
CB	6	Fernando Hierro
LB	3	Agustin Aranzabal
RB	2	Michel Salgado
DH	4	Josep Guardiola
LH	8	Fran Gonzalez
RH	17	Joseba Etxeberria
OH	21	Juan Carlos Valeron
CF	10	Raul Gonzalez
CF	20	Ismael Urzaiz
CB	5	Abelardo Fernandez
SB	12	Sergi Barjuan
SB	19	Juan Velasco
DH	7	Ivan Helguera
DH	15	Vicente Engonga
SH	16	Gaizka Mendieta
OH	14	Gerard Lopez
CF	9	Pedro Munitis
CF	11	Alfonso Perez
GK	13	Iker Casillas
GK	22	Jose Francisco Molina

法國

位置	號碼	英文名稱
GK	16	Fabien Barthez
CB	8	Marcel Desailly
CB	5	Laurent Blanc
SB	3	Bixente Lizarazu
SB	15	Lilian Thuram
DH	17	Emmanuel Petit
DH	7	Dider Deschamps
OH	12	thierry Henry
OH	6	Youri Djorkaeff
OH	10	Zinedine Zidane
CF	9	Nicolas Anelka
CB	18	Frank Leboeuf
SH	2	Vincent Candela
DH	4	Patrick Vieira
DH	19	Christian Karembeu
OH	14	Johan Micoud
OH	11	Robert Pires
CF	20	David Trezeguet
CF	21	Christophe Dugarry
OH	13	Sylvain Wiltord
GK	22	Ulrich Rame
GK	1	Bernard Lama

比利時

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Filip de Wilde
CB	4	Lorenzo Staelens
CB	3	Joos Valgaeren
SB	17	Philippe Leonard
SB	2	Eric Deflandre
DH	6	Yves Van Derhaeghe
SH	8	Bart Goor
SH	11	Gert Verheyen
OH	7	Marc Wilmots
CF	9	Emile Mpenza
CF	10	Branko Strupar
CB	19	Eric Van Meir
CB	15	Jacky Peeters
SB	18	Nico Van Kerckhoven
DH	5	Philippe Clement
DH	22	Marc Hendrikx
OH	14	Johan Walem
CF	21	Mbo Mpenza
CF	16	Luc Nilis
CF	20	Gilles de Bilde
GK	13	Frederic Herpoel
GK	12	Geert de Vlieger

捷克

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Pavel Srnicek
CB	21	Petr Gabriel
CB	19	Karel Rada
CB	2	Tomas Repka
DH	13	Radek Bejbl
SH	7	Jiri Nemec
SH	8	Karel Poborsky
SH	4	Pavel Nedved
OH	20	Patrik Berger
CF	10	Jan Koller
CF	17	Vladimir Smicer
CB	5	Milan
CB	18	Jiri Novotny
SB	6	Petr Vlcek
SB	3	Radoslav Latal
DH	14	Pavel Horvath
DH	15	Marek Jankulovski
OH	11	Tomas
CF	12	Vratislav Lokvenc
CF	9	Pavel Kuka
GK	22	Jaromir Blazek
GK	16	Ladislav Maier

瑞典

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Magnus Hedman
CB	4	Joachim Bjorklund
CB	3	Patrik Andersson
CB	14	Olof Mellberg
SB	2	Roland Nilsson
DH	15	Daniel Andersson
DH	9	Ferdrik Ljungberg
OH	11	Niclas Alexandersson
OH	17	Johan Mjallby
CF	19	Kennet Andersson
CF	10	Jorgen Pettersson
CB	8	Thomas Gustafsson
CB	6	Gary Sundgren
SB	5	Teddy Lucic
DH	13	Magnus Svensson
DH	16	Anders Andersson
OH	7	Hkan Mild
OH	20	Henrik Larsson
CF	18	Yksel Osmanovski
CF	21	Marcus Allback
GK	22	Mattias Asper
GK	12	Magnus Kihlstedt

荷蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Edwin Van Der Sar
CB	3	Jaap Stam
CB	4	Frank de Boer
SB	12	Giovanni Van Bronckhorst
SB	2	Michael Reiziger
DH	8	Edgar Davids
SB	7	Phillip Cocu
CF	10	Dennis Bergkamp
CF	9	Patrick Kluivert
SH	5	Boudewijn Zenden
OH	11	Marc Overmars
CB	13	Bert Konterman
SB	19	Arthur Numan
SB	15	Paul Bosvelt
DH	20	Aron Winter
SH	16	Ronald de Boer
OH	6	Clarence Seedorf
CF	21	Roy Makaay
CF	14	Peter Van Vossen
CF	17	Pierre Van Hooijdonk
GK	18	Ed de Goey
GK	22	Sander Westerveld

德國

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Oliver Kahn
CB	6	Jens Nowotny
CB	10	Lothar Matthaeus
CB	4	Thomas Linke
DH	16	Jens Jeremies
DH	14	Dietmar Hamann
SH	17	Christian Ziege
SH	18	Sebastian Deisler
OH	7	Mehmet Scholl
CF	11	Paulo Rink
CF	20	Oliver Bierhoff
CB	3	Marko Rehmer
CB	2	Markus Babbel
SH	15	Dariusz Wosz
OH	21	Carsten Ramelow
OH	8	Thomas Haessler
OH	13	Michael Ballack
OH	5	Marco Bode
CF	9	Ulf Kirsten
CF	19	Carsten Jancker
GK	22	Hans-Joerg Butt
GK	12	Jens Lehmann

芬蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Antti Miemi
CB	5	Hannu Tihinen
CB	4	Sami Hyypia
SB	2	Juha Reini
SB	3	Jarmo Saastamoinen
DH	6	Aki Riihilahti
SH	7	Mika Murmela
SH	8	Jarkko Wiss
OH	10	Jari Litmanen
OH	11	Joonas Kolkka
CF	9	Mikael FORSSELL
CB	16	Marko Tuomela
CB	19	Harri Ylonen
SB	15	Ville Nylund
DH	17	Tommi Kautonen
SH	21	Tommi Gronlund
SH	22	Simo Valakari
SH	13	Mika Lehkosuo
CF	18	Jonatna Johaansson
CF	14	Mika-Matti Paatelainen
CF	20	Mika Kottila
GK	12	Jussi Jaaskelainn

瑞士

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Pascal Zuberbuehler
CB	3	Stephane Henchoz
CB	13	Sebastien Jeanneret
CB	2	Bernt Haas
DH	4	Murat Yakin
DH	15	Patrick Mueller
SH	6	Johann Vogel
OH	9	Patrick Buehlmann
OH	10	Ciriaco Sforza
CF	11	Stephane Cahpuisat
CF	7	David Sesa
CB	14	Stefan Wolf
CB	20	Sebastien Fournier
SB	5	Giuseppe Mazzarelli
DH	17	Francesco Di Jorio
SH	19	Ragis Rothenbuehler
SH	21	Raphael Wicky
OH	8	Alexandre Rey
CF	16	Kubilay Turkyilmaz
CF	18	Thomas Wyss
CF	22	Alexandre Comisetti
GK	12	Marco Pascolo

丹麥

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Peter Schmeichel
CB	2	Michael Schjonberg
CB	3	Rene Henriksen
SB	5	Jan Heintze
SB	12	Soren Colding
DH	7	Allan Nielsen
DH	15	Stig Tofting
OH	8	Jesper Gronkjaer
SH	10	Martin Jorgensen
CF	11	Edde Sand
CF	9	Jon Dahl Tomasoon
CB	13	Martin Laursen
CB	4	Jes Hogh
SB	20	thomas Gravesen
DH	14	Brian Steen Nielsen
SH	19	Morten BiSBaard
SH	17	Bjarne Goldbaek
SH	6	Thomas Helveg
CF	18	Miklos Molnar
CF	21	Mikkel Beck
GK	22	Peter Kjaer
GK	16	Thomas Sorensen

波蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Adam Matysek
CB	2	Tomasz Kols
CB	5	Tomasz Waldoch
SB	4	Michal Zewlakow
SB	6	Tomasz Hajto
DH	3	Jacek Bak
SH	11	Bartosz Karwan
SH	7	Piotr Swierczewski
OH	10	Jerzy Brzeczek
CF	9	Zewlakow
CF	8	Tomasz Iwan
CB	13	Jacek Zielinski
CB	18	Tomasz Rzasa
DH	14	Rafal Siadaczka
DH	21	Slawomir Majak
SH	15	Krzysztof Nowak
OH	19	Ryszard Czerwiec
OH	17	Radoslaw Michalski
OH	16	Radoslaw Gilewicz
CF	20	Andrzej Juskowiak
CF	22	Miroslaw Trzeciak
GK	12	Jerzy Dudek

意大利

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Gianluigi Buffon
SB	3	Palol Maldini
CB	13	Alessandro Nesta
CB	5	Fabio Cannavaro
DH	4	Demetrio Albertini
SH	8	Antonio Conte
SB	11	Gianluca Pessotto
SH	17	Gianluca Zambrotta
OH	18	Stefano Fiore
CF	20	Francesco Totti
CF	9	Filippo Inzaghi
CB	6	Palol Negro
CB	15	Mark Iuliano
SB	2	Ciro Ferrara
DH	16	Massimo Ambrosini
DH	14	Luigi Di Biagio
OH	7	Angelo Di Livio
CF	10	Alessandro Del Piero
CF	21	Marco Delvecchio
CF	19	Vincenzo Montella
GK	22	Francesco Antonioli
GK	12	Francesco Toldo

挪威

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Thomas Myhre
CB	3	Bjorn Otto Bragstad
CB	4	Henning Berg
SB	2	Andre Bergdolmo
SB	14	Vegard Heggem
DH	10	Kjetil Rekdal
SH	7	Erik Mykland
OH	19	Eirik Bakke
CF	9	Tore Andre Flo
CF	20	Ole Gunnnar Solskjaer
CF	18	Steffen Iversen
CB	5	Trond Andersen
CB	16	Dan Eggen
SB	22	Stig Inge Bjornebye
DH	11	Bent Skammelsrud
SH	8	Stale Solbakken
SH	15	John Arne Riise
OH	21	Vidar Riseth
OH	6	Roar Strand
CF	17	John Carew
GK	13	Morten Bakke
GK	12	Frode Olsen

斯洛伐克

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Kamil Susko
CB	6	Miroslav Karhan
CB	5	Stanislav Varga
SH	4	Milan Timko
SB	2	Spasoje Bulajic
DH	11	Lubomir Moravcik
SH	18	Robert Tomaschek
SH	22	Igor Balis
OH	10	Peter Pinte
CF	13	Attile Pinte
CF	20	Tibor Jancula
CB	3	Dusan Tittel
DH	8	Ivan Kozak
SB	16	Marek Spilar
DH	9	Samuel Slovak
DH	15	Vladimir Janocko
SH	14	Szilard Nemeth
OH	7	Jozef Valachovic
OH	19	Marek Ujlaky
CF	17	Martin Fabus
CF	21	Jozef Majoros
GK	12	Miroslav Hyll

奧地利

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Franz Wohlfanrt
CB	3	Guenther Neukirchner
CB	2	Michael Hatz
CB	4	Thomas Winklhofer
DH	5	Martin Stranzl
DH	6	Markus Schopp
SH	11	Gilbert Prilasnig
SH	8	Thomas Floegel
OH	7	Andreas Herzog
CF	10	Markus Weissenberger
CF	9	Ivica Vastic
CB	15	gunther Schiesswald
CB	19	Schopp
DH	14	Hannes Reinmayr
DH	17	Roland Kirchler
DH	22	Juergen Leitner
SH	13	Harald Cerny
SH	20	Dietmar Kuhbauer
OH	18	Martin Amerhauser
CF	21	Eduard Glieder
CF	16	Christian Mayrleb
GK	12	Alex Manninger

匈牙利

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Gabor Kiraly
CB	4	Janos Matyus
CB	2	Vilmos Sebok
SB	5	Janos Hrutka
SB	3	Gyorgy Korsos
DH	6	Gabor Halmai
SH	8	Pal Dardai
SH	15	Istvan Pisont
OH	10	Bela Illes
CF	9	Miklos Feher
CF	11	Ferenc Horvath
CB	17	Attlia Dragoner
CB	16	Tamas Bodog
CB	19	Tamas Szekeres
SB	20	Csaba Feher
DH	14	Ferenc Hamori
DH	18	Miklos Lendvai
OH	21	Gabor Egressy
CF	7	tibor Dombi
CF	22	Tamas Nagy
CF	13	Laszlo Klausz
GK	12	Attila Hajdu

斯洛文尼亞

位置	號碼	英文名稱
GK	12	Mladen Dabanovic
CB	5	Marinko Galic
CB	3	Zeliko Milnovic
CB	4	Darko Milanic
DH	19	Amir Karci
SH	13	Mladen Rudonja
SH	7	Dzoni Novak
OH	11	Miran Pavlin
OH	8	Ales Ceh
CF	10	Zlatko Zahovic
CF	9	Saso Udovic
CB	6	Aleksander Knavs
SB	2	Spasoje Bulajic
DH	21	Zoran Pavlovic
DH	15	Rudi Istenic
DH	16	Anton Zlogar
OH	14	Sasa Gajser
OH	18	Milenko Acimovic
OH	20	Milan Osterc
CF	17	Ermin Siljak
GK	22	Dejan Nemec
GK	1	Marko Simeunovic

克羅地亞

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Drazen Ladic
CB	6	Dario Simic
CB	5	Goran Juric
CB	4	Igor Tudor
SB	3	Robert Jarni
SB	8	Mario Stanic
DH	10	Zvonimir Boban
OH	16	Milan Rapaic
OH	17	Krunoslav Jurcic
CF	9	Davor Suker
CF	11	Alen Boksic
CB	15	Robert Kovac
CB	19	Igor Stimac
SB	2	Daniel Saric
DH	21	Zvonimir Soldo
DH	13	Mario Cvitanovic
SH	14	Tomislav Rukavina
OH	7	Aljosa Asanovic
CF	20	Niko Kovac
CF	22	Josip Simic
CF	18	Davor Vugrinec
GK	12	Zeljko Pavlovic

南斯拉夫

位置	號碼	英文名稱
GK	22	Ivica Kralj
CB	11	Sinisa Mihajlovic
CB	5	Miroslav Djukic
SB	3	Goran Djorovic
SB	13	Slobodan Komljenovic
DH	7	Vladimir Jugovic
DH	4	Slavisa Jokanovic
OH	17	Ljubinko Drulovic
OH	10	Dragan Stojkovic
CF	9	Savo Milosevic
CF	8	Predrag Mijatovic
CB	14	Nisa Saveljic
CB	15	Goran Bunjevcevic
SB	2	Ivan Dudic
DH	21	Albert Nadj
DH	19	Jovan Stankovic
OH	16	Dejan Govedarica
OH	6	Dejan Stankovic
CF	18	Darko Kovacevic
CF	20	Mateja Kezman
GK	1	Aleksandar Kocic
GK	12	Zeljko Cicovic

羅馬尼亞

位置	號碼	英文名稱
GK	12	bogdan Stelea
CB	6	Gheorghe Popescu
CB	3	Liviu Ciobotariu
CB	4	Iulian Filipescu
DH	5	Constantin Galca
DH	8	Dorinel Munteanu
SH	13	Christian Chivu
SH	2	Dan Petrescu
OH	10	Gheorghe Hagi
CF	11	Adrian Ilie
CF	9	Viorel Moldovan
CB	17	Miodrag Belodedici
SB	22	Cosmin Contra
DH	19	Erik Lincar
DH	20	Catalin Hildan
SH	14	Florentin Petre
SH	16	Laurentiu Rosu
OH	15	Ioan Lupescu
CF	7	Adrian Mutu
CF	18	Ioan Viorel Ganea
GK	21	Florian Prunea
GK	1	Bogdan Lobont

保加利亞

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Zdravko Zdravkov
CB	2	Rosen Kirilov
CB	3	Georgi Markov
SB	4	Ivaylo Petkov
SH	5	Elin Topuzakov
DH	15	Ivaylo Iordanov
SH	7	Damiel Borimirov
SH	8	Milen Petkov
OH	10	Krasimir Balakov
CF	9	Georgi Donkov
CF	20	Svetoslav Todorov
CB	13	Vesselin Branimirov
CB	14	Zlatomir Zagorcic
SB	17	Gocho Guintchev
DH	22	Ilia Gruev
DH	6	Stilian Petrov
OH	16	Alexander Alexandrov
OH	11	Ilian Iliev
CF	21	Marian Hristov
CF	18	Georgi Ivanov
CF	19	Grouev
GK	12	Yordan Gospodinov

希臘

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Antonis Nikopolidis
CB	4	Nikolaos Dabizas
CB	5	Marinos Ouzounidis
SB	8	Georgios Anatolakis
SB	2	Angelos Basinas
DH	3	Grigoris Georgatos
SH	7	Georgios Georgiadis
OH	6	Ilias Poursanidis
OH	11	Andreas Niniadis
CF	9	Thomas Kiparissis
OH	10	Vassilios Tsartas
CB	12	Michalis Kasapis
CB	18	Konstantinos Konstantinidis
SB	15	Vassilios Lakis
DH	16	Theodoros Zagorakis
DH	14	Yannis Goumas
SH	13	Akis Zikos
OH	17	Dimitris Mavrogenidis
OH	21	Konstanitnos Fratzeskos
OH	19	Nikolaos Liberopoulos
CF	20	Nikolaos Machlas
GK	22	Dimitrios Eleftheropoulos

土耳其

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Rustu Recber
CB	5	Alpay Ozalan
CB	3	Ogun Temizkanoglu
CB	4	Fatih Akyel
DH	8	Tugay Kerimoglu
DH	14	Suat Kaya
SH	19	Abdullah Ercan
SH	11	Tayfun Korkut
OH	7	Okan Buruk
CF	6	Arif Erdem
CF	9	Hakan Sukur
CB	20	Hakan Unsal
CB	13	Osman Ozkoylu
SB	16	Ergun Penbe
DH	22	Umit Davala
DH	15	Muzzy Izzet
SH	2	Tayfur Havutcu
OH	10	Sergen Yalcin
CF	17	Oktay Derelioglu
CF	18	Ayhan Akman
GK	12	Omer Catkic
GK	21	Favzi Tuncay

烏克蘭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Olexander Shovkovsky
CB	5	Vladislav Vashtzchuk
CB	4	Olexander Golovko
SB	3	Vladimir Mikitin
SB	2	Oleh Luzhny
DH	7	Serhiy Popov
DH	8	Sergel Kovalev
CF	11	Serhiy Rebrov
CF	10	Andriy Shevchenko
OH	6	Andriy Gusin
CF	9	Sergei Skachenko
CB	13	Olexander Koval
SB	22	Yuri Dmitrulin
SB	19	Serhiy Myzin
DH	14	Olexander Kiryukhin
SH	15	Hennady Moroz
OH	16	Yuri Maksimov
OH	18	Dmitri Mikhailenko
OH	17	Vitali Kossovski
CF	20	Yuri Seleznyov
CF	21	Serhiy Konovalov
GK	12	Vyacheslav Kernozenko

俄羅斯

位置	號碼	英文名稱
GK	12	Stanislav Cherchesov
CB	2	Igor Ghugainov
CB	7	Viktor Onopko
CB	3	Igor Yanovski
DH	5	Alexei Smertin
DH	4	Dmitri Khlestov
SH	8	Valeri Karpin
OH	6	Dmitri Alenichev
OH	11	Vladimir Beschastnykh
CF	9	Yegor Titov
CF	13	Sergei Semak
CB	15	Andrei Solomatin
CB	16	Dmitri Khlestov
CB	17	Omar Tetradze
SB	21	Yury Drozdov
DH	14	Andrei Tikhonov
SH	22	Vladimir But
OH	20	Viktor Bulatov
OH	19	Aleksandr Mostovoi
CF	10	Alexander Panov
CF	18	Alexander Shirko
GK	1	Alexander Filimonov

摩洛哥

位置	號碼	英文名稱
GK	12	Khalid Fouhami
CB	5	Rachi Nekrouz
CB	6	Nourredine Naybet
SB	3	Abdelkrim El Hadrioui
SB	2	Abdelilah Saber
DH	18	Youssef Chippo
DH	20	Taher El Lakhlej
OH	7	Mustapha Hadji
OH	8	Said Chiba
CF	13	Ahmed Bahja
CF	9	Abdeljalil Kamacho Hadda
CB	4	Youssef Rossi
CB	17	Samhi Triki
SB	15	Lahcene Abrami
DH	21	Rachid Benmahmoud
DH	16	Youssef Mariana
DH	22	Abderrahim Ouakili Mohamed
OH	19	Jamal Sellami
OH	10	Adil Ramzi
CF	11	Gharib Amzine
CF	14	Salahedine Bassir
GK	1	Driss Benzekri

突尼西亞

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Chokri El Ouaer
CB	2	Khaled Badra
CB	3	Sami Trabelsi
CB	15	Sbri Jaballah
DH	14	Sirajeddine Chihi
SH	12	Raouf Bouzayene
SH	17	Tarek Thabet
OH	8	Zubeir Beya
OH	18	Maher Kanzari
CF	9	Jelassi
CF	11	Adel Sellimi
CB	13	RiaDH Bouazizi
CB	4	Mounir Boukadida
SB	5	Hatem Trabelsi
SH	7	Jose Clayton
OH	10	Kais Ghodbane
OH	6	Skander Souayah
OH	19	Hassen Gabsi
CF	20	Zied Jaziri
CF	16	RiaDH Jelassi
CF	21	Mahdi Ben Slimane
GK	22	Radhouane Salhi

南非

位置	號碼	英文名稱
GK	22	Andre Arendse
CB	4	Lucas Radebe
CB	5	Mark FiSH
CB	15	Pierre Issa
DH	21	Eric Tinkler
SN	11	Helman Mkhalele
SH	19	Dumisa Ngobe
SH	7	Quinton Fortune
OH	10	John Moshoeu
CF	9	Shaun Bartlett
CF	16	Benedict Mccarthy
CB	2	Themba Mnguni
CB	3	Frank Schoeman
DH	20	Alfred Phiri
SH	8	Thabo Mugomeni
SH	18	Alex Bapela
OH	13	Delron Buckley
OH	12	Brendan Augustine
CF	14	Pollen Ndlanya
CF	6	Philemon Masinga
CF	17	Siyabonga Nomvete
GK	1	Hans Vonk

哥倫比亞

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Oscar Cordoba
CB	5	Jorge Heman Bermudez Morales
CB	2	Ivan Ramiro Cordoba
SB	15	Gonzalo Martinez
SB	3	Mario Alberto Yepes
DH	4	Santa
SH	21	Jorge Bolano
SH	8	Francki Oviedo
OH	19	Fredy Rincon
CF	18	Hamilton Ricard
CF	9	Juan Pablo Angel Aimar
CB	13	James Cardona
SB	14	Antonio Moreno
DH	12	John Harold Lozano
DH	6	Serna
OH	10	Neider Vesid Morantes
OH	17	Johnnier Montano
OH	16	Arley Betancourt
CF	7	Bonner Mosquera
CF	11	Asprilla
CF	20	Edwin Arturo Congo Murillo
GK	22	Farid Camilo Mondragon Ali

埃及

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Nader Ibrahim El Sayed
CB	5	Abdelzaher El Saqqa
CB	2	Ibrahim Hassan
CB	3	Mohamed Omara
DH	4	Hany Ramzy
DH	20	Hady Khashaba
SH	15	Ibrahim Said
SH	8	Yasser Radwan
OH	11	Tarek Said
CF	19	Ahmed Salah Hosny
CF	9	Hossam Hassan
CB	12	Samir Kamouna
SB	7	Mohamed Youssef
SB	16	Hassam A Monaem
DH	10	A El Satar Sabry
DH	17	Hisham Hanafy
SH	13	Ali Abdelhalim
OH	21	Ayman Abdelaziz
OH	6	Said Abdelhafiz
CF	14	Hazem Mohamed Emam
GK	18	Nasser Farouk
GK	22	Essam El Haddary

美國

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Tony Meola
CB	6	David Regis
CB	4	Robin Fraser
CB	23	Eddie Pope
SB	13	Cobi Jones
SB	2	Frankie Hejduk
DH	15	Chad Deering
OH	7	Eddie Lewis
OH	14	Chris Armas
CF	9	Jovan Kirovski
CF	20	Brian Mcbride
CB	5	C.J.Brown
CB	3	Gregg Berhalter
SB	12	Carlos Llamosa
DH	19	Ben Olsen
SH	8	Kirovski
OH	10	Claudio Reyna
OH	21	Richie Williams
CF	25	Roy Lassiter
CF	11	Eric Wynalda
CF	22	Ante Razov
GK	18	Kasey Keller

巴西

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Dida
CB	4	Aldair
CB	3	Zago
SB	6	Roberto Carlos
SB	2	Cafu
DH	5	Cesar Sampaio
DH	8	Emerson
OH	10	Rivaldo
SH	15	Ze Roberto
CF	19	Giovane Elber
CF	7	Amoroso
CB	13	Cacapa
SB	22	Evanilson
DH	14	Fravio Conceicao
DH	21	Vampeta
OH	17	Alex
OH	16	Edu
CF	18	Edilson
OH	20	Denilson
CF	11	Franca
CF	9	Ronaldo
GK	12	Marcos

尼日利亞

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Ike Shorunmu
CB	6	Taribo West
CB	5	Furo Iyenemi
SB	3	Celestine Babayaro
SB	21	Godwin Okpara
DH	15	Sunday Oliseh
SB	8	Nutiu Adepoju
SH	7	Finidi George
OH	10	Augustine Azuka Okocha
CF	18	Raphael Chukwu
CF	4	Nwankwo Kanu
CB	16	Uche Okechukwu
CB	12	Efetobore Sodje
SB	19	Ben Iroha
DH	2	Mobi Oparaku
SH	11	Graba Lawal
DH	14	Wilson Oruma
OH	13	Tijani Babangida
CF	17	Julius Aghahowa
CF	9	Jonathan Akpoborie
CF	20	Victor Ikopeba
GK	22	Murphy Akanji

墨西哥

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Jorge Campos
CB	5	Duilio C.Jean Pierre Davino Rodriguez
CB	2	Claudio Suarez Sanchez
CB	4	Rafael Marquez Alvarez
DH	14	German Villa Castaneda
SH	7	Ramon Ramirez
SH	13	Pavel Pardo
OH	17	Juan Francisco Palencia Hernandez
SH	19	Miguel Angel Zepeda
CF	10	Cuauthemoc Blanco
CF	15	Luis Arturo Hernandez Carreon
CB	16	Mario Mendez
SB	3	Sergio Almaguer
SB	21	Julio Estrada
DH	6	Ignacio Hierro
DH	18	Gerardo Torrado
OH	8	Juan Pablo Rodriguez
OH	20	Jose De Jesus Arellano
OH	9	Emilio Mora
CF	11	Daniel Osorno
CF	22	Jose Manuel Abundis
GK	12	Oscar Perez

秘魯

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Oscar Manuel Ibanez Holzmann
CB	3	Cesar Miguel Rebosio Compans
CB	5	Juan Pajuelo
CB	4	Percy Olivares
SB	14	orge Antonio Soto Gonez
DH	20	Jose Del Solar
DH	8	Juan Jose Jayo Legario
SH	7	Norberto Slano
OH	10	Roberto Chorri Palacios
OH	15	Israel Zuniga
CF	9	Claudio Miguel Pizarro
CB	6	Jose Soto
SB	2	Jorge Huaman
DH	12	Jose Antonio Chino Pereda
DH	13	Erick Omar Torres Arias
SH	22	Marco Gustavo Ciurlizza Rodriguez
SH	16	David Soria
CF	19	Andres A Mendoza Acevedo
CF	18	Flavio Francisco Masetri Andrade
CF	17	Abel Lobaton
CF	11	Roberto Holsen
GK	21	Leao Butron Gotuzzo

喀麥隆

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Alioum Boukar
CB	6	Pierre Njanka
CB	5	Raymond Kalla Nkongo
CB	4	Rigobert Song
DH	17	Marc Vivien Foe
SH	3	Pierre Wome Nlend
SH	8	Geremi Fotso Ndjitap
OH	20	Salomon Olembe
OH	12	Willy Okpara
CF	9	Samuel Eto'o Fils
CF	10	Patrick Mboma
CB	16	Michel Pensee Billong
SB	2	Joseph Elanga
SB	18	Lauren Bisan-Etame Mayer
DH	13	Lucien Mettomo
SH	7	Bernard Tchoutang
SH	15	Joseph Cyrille Ndo
OH	19	Didier Angibeaud Nguidjol
CF	11	Lawal
CF	14	Augustine Simo
CF	21	Joseph-Desire Job
GK	22	Jacques Songo'o

牙買加

位置	號碼	英文名稱
GK	13	Aaron Lorence
CB	31	Onandi Lowe
CB	5	Ian Goodison
CB	16	Fabian Davis
DH	3	Christopher Dawes
SH	7	Cargill
SB	19	Frank Sinclair
OH	11	Theodore Whitmore
OH	6	Fitzroy Simpson
CF	22	Paul Hall
CF	8	Marcus Gayle
CB	4	Linaval Dixon
DH	14	Dean Sewell
DH	12	Garth Peterkin
SH	17	Stephen Malcolm
SH	15	Ricardo Gardner
OH	20	Darryl Pawell
OH	10	Onandi Lowe
CF	9	Walter Boyd
CF	18	Deon Burton
OH	2	Steve Green
GK	30	Donovan Ricketts

智利

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Marcelo Rammrez Gomez
CB	6	Pedro Antonio Reyes Conzalez
CB	5	Javier Luciano Margas Loyola
SB	4	Pablo Contreras
SB	3	Claudio Maldonado
DH	8	Clarencs Williams Acuna Donoso
SH	15	Rodrigo Alvaro Tello Valenzuela
SH	21	Patricio Ormazbal
OH	7	David Pizarro
CF	11	Jose Marcelo Salas Melinao
CF	9	Ivan Luis Zamorano
CB	17	Ronald Hugo Fuentes Nunez
CB	14	Miguel Ramirez Perez
CB	19	Jorge Vargas
SB	18	Moises Fermin Villarroel Ayala
SH	2	Francisco Rojas
SH	16	Aros
OH	20	Fabian Raphael Estay Silva
OH	10	Jose Luis Sierra Pando
OH	22	Nelson Parraguez
CF	13	Manuel Alejandro Neira Diaz
GK	12	Nelson Antonio Tapia Rios

PS PS2 DC N64

遊戲秘密研究所

巴拉圭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Jose Luis Felix Chilavert
CB	4	Carlos Alberto Camarra Pavon
CB	5	Celso Rafael Ayala Gavilan
SB	3	Denis Ramon Caniza Acuna
SB	2	Francisco Arce
DH	10	Roberto Miguel Acuna Cabello
DH	16	Julio Cesar Enciso Ferreira
SH	8	Carlos Paredes
OH	15	Victor Quintana
CF	9	Jose Saturnino Cardozo Otazu
CF	7	Roque Santacruz Cantero
CB	13	Pedro Alcides Sarabia Achucaarro
SB	19	Delio Toledo
SB	14	Arnaldo Andes Espinola Benitez
DH	6	Estanislao Struway Samaniego
SH	18	Diego Gavilan
OH	20	Guido Alvarenga
OH	17	Miguel Angel Benitez Pavon
OH	11	Hugo Rolando Brizuels Benitez
CF	21	Eichart Baez
CF	22	Jorge Campos
GK	12	Ricardo Tavarelli

韓國

位置	號碼	英文名稱
GK	12	Kim Yong Dae
CB	7	Kim Tae Young
CB	20	Hong Myung Bo
CB	15	Lee Min Sung
DH	17	Park Tae Ha
SH	16	Ha Seok Ju
SH	2	KIM Ying Si
OH	6	Yoo Sang Chul
OH	8	No Jung Yoon
CF	9	Kim Do Hoon
CF	10	Choi Yong Su
CB	13	Kim Jung Heok
CB	5	Lee Lim Saeng
DH	19	Lee Byoung Keun
DH	3	Choi Sung Yong
SH	21	Park Jin Sup
OH	14	Yoon Jong Hwan
OH	4	Kim Do Keun
OH	22	Seo Jung Won
CF	11	An Hyo Yeon
CF	18	Hwang Sun Hong
GK	1	Kim Byung Ji

阿拉伯聯合酋長國

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Jumaa Rashed Hur
CB	5	Ismail Rashed Isma
CB	4	Hassan Suhail Thabet Mubara
CB	6	Abdel Rahman Monamed Haddad
SB	3	Munther Ali Hassan Abdulla
SB	2	Ghawas Ghawas
DH	7	Ahmed Ibrahim Ali Ahmed
OH	8	Hassan Saeed Rashid Ahmed
OH	10	Mohamed Ali Ahmed Mohamed
CF	9	Khamis Saad Mubarak
CF	11	Zuhair Bakhit Belal Saeed
CB	13	Abdel Rahman Ibrahim Mohamed Hussain
CB	14	Yousif Hussain Mohamed Saleh
SB	15	Fahd Ali Musbej A.AlShamsi
DH	16	Abdul Aziz Ahmed Mohamed
DH	17	A.Abdullah
OH	18	Hamedani
OH	19	Abdul Salem
OH	20	Ali Saleh
CF	21	Abnan Khamis Mohamed Obaid Al Talyani
CF	22	Bakhit Saad Mubarak Saad
GK	12	Muhsin Musabeh Faraj Fairouz

烏拉圭

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Hector Fabian Carini Hernandez
CB	4	Palol Iglesias Montero
CB	6	Hector Rodriguez Pena
SB	3	Diego Lopez
SB	2	Gustavo Mendez
DH	5	Pablo Gabriel Garcia Perez
SH	11	Gustavo Poyet
SH	7	Walter Fabian Coelho
OH	8	Fabian O'neall
OH	10	Alvaro Recoba
CF	9	Dario Debray Silva
CB	12	Leonardo Alfredo Ramos Giro
CB	17	Alejandro Lembo
SB	21	Tabare Rodriguez Silva
DH	14	Gonzalo De Los Santos
SH	13	Gabriel Cedres
OH	16	Delgado
CF	15	Diego Martin Alonso
CF	18	Marcelo Zalayeta
CF	19	Jorge Gabriel Alvez
CF	20	Daniel Fonseca
GK	22	Carlos Manteca Nicola

中國

位置	號碼	英文名稱
GK	22	Jiang Jin
CB	5	Fan Zhiyi
CB	3	Zhang Enhua
SB	4	WuChengying
SB	2	Cao Xian Dong
DH	8	Li Tie
SH	9	Ma Mingyu
SH	7	Yao Xia
OH	16	Sui Dongliang
CF	11	Li Bing
CF	10	Hao Haidong
CB	14	Mao Yijun
CB	21	Sun Jihai
SB	19	Wei Qun
DH	6	Li Mign
DH	17	Li Jin Yu
OH	20	Peng Weiguo
OH	12	Liu Yue
CF	15	Shen Si
CF	13	Yang Chen
CF	18	Gao Feng
GK	1	Ou Chuliang

沙地阿拉伯

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Mohammed Al-Deayea
CB	3	Mohammed Al-Khilaiwi
CB	4	Abdullah Souleiman Zubromawi
CB	15	Tunian
SB	13	Hussain Omar Sulimani
SB	2	Mohammed Chliya Al-Jahani
DH	12	Ibrahim Mater Al-Harbi
OH	14	Khalid Messaed Al-Muwalid
OH	7	Ibrahim Al-Shahrani
CF	9	Sami Al-Jaber
CF	10	sayed Al-Owairan
CB	5	Ahmed Jamil Madani
SB	17	Ahmed D Al-Dossary
SB	19	Abdel Azizi Al-Janoubi
DH	16	Khamis Dossari
DH	20	Hamza Saleh
OH	6	Amin
OH	18	NawafAl-timiyat
CF	22	Sadig
CF	8	Obeid Dossary
CF	11	Fahad Al-Mahalel
GK	21	Hussain Al-Sadiq

阿根廷

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Roberto Bonano
CB	5	Mauricio Roberto Pochettino
CB	2	Roberto Fabian Ayala
CB	6	Walter Adrian Samuel
DH	14	Diego Pablo Simeone
SH	18	Kily Gonzalez
SH	8	Javier Zanetti
OH	11	Juan Sebastian Veron
OH	10	Ariel Arnaldo Ortega
CF	7	Claudio Javier Piojo Lopez
CF	9	Gabriel Omar Batistuta
CB	15	Nestor Roberto Sensini
CB	4	Jose Antonio Chamot
SB	3	Juan Pablo Sorin
SB	13	Nelson Vivas
DH	12	Matias Almeyda
DH	16	Neri Fernando Carlos Redondo
OH	21	Pablo Aimar
OH	20	Marcelo Daniel Gallardo
OH	17	gustavo Lopez
CF	19	Hernan Crespo
GK	22	Pablo Cavallero

伊朗

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Tabatabaei Sevedhadi
CB	5	Mehdi Hasheminasab
CB	3	Javad Zarrincheh
DH	8	Sattar Hamedani
DH	13	DariouSH Yazdani
SH	19	Seraj
SH	2	Mahadavikia Mehdi
OH	18	Sirous DeenmohammadI
OH	6	Kariem Bagheri
CF	9	Hasan Zadeh Ali Mosavi
CF	10	Ali Daei
CB	4	Mohammad Khakpour
CB	20	Mehdi Pashazadeh
SB	17	Rassoul Khatibi
SB	21	Minavand Chal Mehrdad
DH	15	Esmaeel Halali
DH	22	Shoukri Javid
SH	14	Mohammad Navazi
OH	7	Majidi Farhad
CF	16	Vahid Hashemian
CF	11	Khodadad Azizi
GK	12	Nima Nakisa

澳洲

位置	號碼	英文名稱
GK	1	Mark Boshich
CB	5	Tony Popovic
CB	3	Craig Andrew Moore
DH	6	Tony Vidmar
SB	2	Kevin Vincent Muscat
DH	8	Paul Okon
OH	7	Josip Skoko
SH	9	Daniel Amedeo
OH	14	Steve Corica
OH	11	Harry Kewell
CF	10	Mark Viduka
CB	12	Hayden Foxe
CB	4	Stephen Laybutt
CB	15	Shaun Murphy
SB	16	Satn Lazaridis
DH	21	Robert Enes
SH	13	Craig Foster
SH	19	Nedijeljko Zelic
OH	22	Brett Emerton
OH	20	Richard Johnson
CF	17	Paul Agostino
GK	18	Zeljko Kalac


新世代兒童i.T刊物
i-KIDS 少年王
一本滿載電腦知識、
科技資訊的新世代兒童刊物！
10月19日
星期四出版
第3期
優惠價 只售 $8 蚊
雙週刊・逢隔星期四出版
全方位兒童/少年刊物
VOL.03
2000年10月19日
逢隔星期四出版
$8
i.T少年新世代
SAKURA
《百變小櫻》
《勇者警察》
新鮮動畫《無敵王》大放送
《百變小櫻》
《機甲小寶》
《勇者警察》
VCD最新劇情
劇情速報！
最新進展！
最新、最快電腦知識、益智網頁資訊！
最強『手提遊戲』情報、攻略一網打盡！
想成為更出色、更UP-DATE嘅「醒目兒童新世代」！
就一定要睇《i・KIDS 少年王》！
強勁漫畫連載陣：
地產街『三隻白白豬』漫畫化正式登場！
原創咭GAME漫畫《鬥神咭烈傳》！
機械人模型熱潮《金剛小寶貝》！
溫馨少女漫畫《不思議國度》！
勁爆
BOM BOM
彈珠人
隨書附送禮品包括：
《勁爆BOM BOM彈珠人》特大精美貼紙！
《心動季節》精美明信片一套！

TEXT by：街機人——痴心

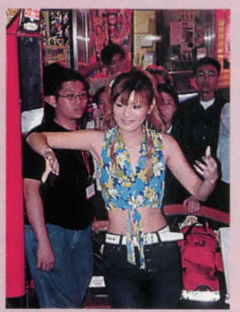
《ParaParaParadise》

上星期收到情報在最有江湖地位的尖沙咀金星遊戲機中心有一項重大EVENT！就是KONAMI的新款跳舞遊戲《ParaParaParadise》將於該地作LOCATION TEST！而且還邀請了遠渡由日本而來的美女作遊戲示範！！筆者聽畢之後立即找尋同事準備拍攝「架生」，當夜下班便即搭乘渡海小輪到尖沙咀巡視一趟...

喂！有靚女睇呀喂！！



香港KONAMI和街機代理商太田娛樂公司特地從日本誠意邀請了Para Para舞蹈組合「PARA PARA ALL STAR」的其中兩名成員RYOKO和MIHO到來香港為新遊戲《ParaParaParadise》作推廣宣傳。她倆到來機鋪的消息除了吸引了筆者等一眾行家捧場之外，還引來一大班湊熱鬧的遊戲迷到場圍觀。兩位小妮子除了樣子甜美以外，還能跳出動感優美的節奏舞步。在新遊戲及美女的號召力之下，在場不少人都隨著強勁的節拍手舞足蹈起來，RYOKO和MIHO美妙的舞姿更引來全場的歡呼及喝采聲。她們的示範完畢之後亦非常熱情地邀請在場圍觀的朋友上前一試這部新穎跳舞遊戲機，在場人仕得知有機會與她們一同起舞之後情緒更加高漲，令場面氣氛更加熱鬧。



◆各位！她就是「PARA PARA ALL STAR」的靚女成員RYOKO！KAWAI NE！！



◆RYOKO和MIHO親身為遊戲迷示範遊玩。

嶄新設計SENSOR



《ParaParaParadise》的設計比以往的跳舞機更加先進。在機身上下方都設置了8個SENSOR，可平均地圍繞著站立在機殼中央的玩者，敏感反應程度更細緻及準確。玩法方面都是跟普遍音樂遊戲一樣，玩者依據畫面中掉下來的方向指示，看準TIMING做出適當的手勢舞步便可。另外在《ParaParaParadise》主機殼的左手邊放置了另一個MON，內裡播放著的是以真人示範的PARA PARA舞步，好讓玩者可看著螢幕上的模特兒來學習怎樣遊玩。





Para Para??

Para Para原來是一種風格獨特的舞步型式，在日本已流行了一段時間，音樂形式柔合了西方EUROBEAT的強勁節拍。這股新興的跳舞熱潮方興未艾，著名唱片司AVEX GROUP便在此時推出以同類音樂型式為主的「SUPER EUROBEAT」什錦大碟，使這潮流繼續延伸下去，而《ParaParaParadise》遊戲中的歌曲亦同樣收錄在此大碟之中。



後記



在拍攝當晚大批人潮都聚集在《ParaParaParadise》的機殼旁邊一睹新遊戲及RYOKO和MIHO的風采，令到面積不算細小、冷氣充足的金星機鋪也頓然擠得水洩不通，人群中的溫度高昇得彷彿空調系統已失靈一樣！筆者在拍攝的時候也得左穿右插、「擒上擒落」才能拍攝到珍貴的照片回饋讀者！！

各區巡回展出



《ParaParaParadise》除了在尖沙咀金星展出示範以外，之後便會給搬到其他不同地區的機鋪作一連串的推廣活動。在下列表中所刊出的是《ParaParaParadise》在港巡回展出的時間行程表。如讀者們有空的話大可到下列地址的機鋪一嘗《ParaParaParadise》的樂趣，施展你的獨特舞步跳過痛快！

《ParaParaParadise》香港巡回展出時間表

日期	地點
16/10/2000 - 20/10/2000	荷里活遊戲機中心
	地址：荷里活廣場3樓／LOST WORLD
	地址：觀塘同仁街11號寶聲娛樂城1樓
20/10/2000 - 23/10/2000	南豐金星遊戲機中心
	地址：荃灣南豐中心3樓／太子遊戲機中心
	地址：太子道西150號1樓
23/10/2000 - 27/10/2000	CYBER CITY
	地址：旺角西洋菜街5至7號地庫／活力城遊戲機中心
	地址：長沙灣廣場G09、G09B3、M09
27/10/2000 - 30/10/2000	元朗金禾遊戲機中心
	地址：元朗光華廣場地庫／GAME STATION
	地址：元朗千色店廣場地庫16號鋪

街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：維也納

唔好意思 入錯課室！

Entertainment STAGE net@™

話說小弟行經日本池袋GIGO(SEGA直營遊戲機中心)，一如往年都會去地庫望望，事關地庫全層都係對戰格鬥遊戲，仲有一大堆高手等住你入錢，點可以唔超一超呀；但係今次一殺入地庫忽然間成個人都呆晒，事關GIGO地庫原來已經變得好CYCBER同好安詳(←係好安詳)，全層成千尺而視線範圍只係得一個人(←咪就係個職員囉)，由於到入去唔好意思即刻調頭走，所以都打返個白鴿轉。原來池袋GIGO地庫已經由原來之對戰格鬥改為SEGA「net@」測試場地，就小弟所見，同大家原先所想像有極大出入，首先就係SEGA「net@」原則是即係CYCBER CAFE，提供網絡遊戲、電影、音樂等等互動服務，之但係呢個並唔係開於網絡，即係閣下只可以睇SEGA「net@」提供之節目，而且仲要以分鐘收費，難怪搵個人試下都唔見啦，100Yen十分鐘，去樓上打舖拳王分分鐘仲玩得耐，點頂呀師兄！

KONAMI最終手段前奏！



話說小弟N年前已經講過KONAMI終有一日會將成個BAND房帶入機舖，而《beatmania IIDX 4th STYLE》最近日本就終於正式派貨，原則上《beatmania IIDX 4th STYLE》係一部連絡《GUITAR FREAKS 4th MIX》、《drum mania 3rd mix》及《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》之遊戲，簡單講句就係將呢四大樂器嚟一個大合奏。不過，暫時唔講隻GAME有幾掂，單單睇港日兩地玩SESSION MODE之反應，實在唔見得有幾令人期待，事關無論你玩得幾好，都唔會等登LINK埋一齊玩，事關遊戲難度、選擇性及遊戲度並唔係想像中咁高，其實單頭玩某程度上仲過癮過SESSION，呢個道理唔係用口講出嚟，係老闆們遠赴日本睇返嚟，阿門！講返先，話就話四大樂器都已經可以玩SESSION，其實KONAMI仲有《DDR》或者《ParaParaParadise》呢類全體感遊戲可以介入，雖然暫時仲未聽到有呢個傳聞，但係宜家玩到乜都LINK埋，可見原祖音樂GAME系列新意已盡，作進一步創新似乎係音樂GAME現時可見之最大出路。

講開又講，唔知NAMCO方面仲會唔會一直推出音樂遊戲同KONAMI鬥落去呢？話晒都有塊SYSTEM 246頂住，分分鐘玩機能突圍而出都未定喎。



終於都試過！

話說小弟行經新宿，見到日本某大卡拉OK入面有得玩《DAM.DDR》，當然就第一時間搵人護送入去超超啦，雖然部機都已經推出了一陣子，但係真正近距離睇同玩都係第一次，點咁唔試呀。《DAM.DDR》簡單少少講就係一部對應大部份流曲之《DANCE DANCE REVOLUTION》，而機大小就同《SOLO》差唔多，不過正就正在閣下要睇歌詞唱歌之餘仲要睇住個SCREEN嚟跳舞，都咪話無難度呀又，之但係玩得好又真係另有一返風味既。呢單料其實都可以講返香港，事關早陣子小弟都收到風話本港某大卡拉OK集團想引入呢部機，但係最後都係過唔到發牌部大關，回覆係卡拉OK BOX入面唔可以加入呢類大型電視遊戲，因為此類遊戲與「遊戲機中心」有所抵觸咁話。講真，小弟就唔見有幾咁抵觸喎，不過都係一句，香港對電視遊戲之發牌基準真係叫人感動，令人流淚，即管又睇睇佢日本港有無機會玩得到《DAM.DDR》啦。

1944 THE LOOP MASTER

充滿懷舊FEEL的STG系列

TEXT BY：香港綜合(射擊)遊戲協會會長 關國良(KKL)

發售商：CAPCOM
推出日期：已經推出



當現在的射擊遊戲正逐步將遊戲系統和畫質提高時,射擊界出現了一套返璞歸真的遊戲，那就是CAPCOM的《1944 THE LOOP MASTER》了。今次的《1944》是以橫畫面縱向捲軸所構成，所以難度必定有所提高。角色是由兩架二次大戰的名戰機——P-38和零戰(ZERO)擔當，但這只能靠用1P或2P來選擇。遊戲的用色及畫質方面雖不算是很華麗，



但勝在簡單和子彈易看。遊戲全長共15版，爆機時還會總結玩者的各關成績，但沒有提供到第二遁環

遊戲系統介紹

POW：

《1944》系列的傳統，是用能源BAR(POW)來代替了剩餘機數，而POW是可以補充的，所以它比其他STG較易





玩。另外，當玩者受到不同的攻擊時，扣POW的程度都會不同。例如和敵機相撞會扣去1/2的POW，被一般子彈射中則扣1/3。POW除了可以用食ITEM的方法補充外，如果沒有食漏金磚的話，在過版時亦會加回少許POW的。

CHARGE：

它是一種儲氣攻擊，玩者只要按住SHOOT掣，下方便出現CHANGE的能源BAR。當儲滿氣後放開SHOOT掣時，自機會加強攻擊力及變大，而最重要是完全無敵！不過留



意使用後自機會出現Over Heat的情況，要過五秒後才可再次儲氣，所以CHANGE不能隨便使用。而大家在打的時候如果能持續保持儲氣至九成，當遇到危險時，便可以盡快利用CHARGE來「避難」！



輔助機：

今次的輔助機在《1944》中擔任了一個很重要的地位，它們除了可加強自機的攻擊力，及抵擋左右兩邊的子彈外，當玩者用盡了所有BOMB後再按BOMB掣的話，輔助機便會被玩者射出充當「臨時BOMB」使用，而每次使用會消耗兩隻輔助機。另外，當去到第八版以後時，輔助機的攻擊會自動變為新開發的LASER攻擊，直至爆機為止。



玩後感想

在射擊遊戲界中，玩者們對《1944》的評價不盡相同，有些朋友覺得很單調，15版總都大同小異，玩法不多。另一些則覺得它可玩性相當高，而且打爆機要成40多分鐘，絕對係抵玩之作！由於《1944》很強調「懷舊風味」，所以我相信它對於機齡較長的GAME迷會較為受歡迎，而我們的協會的網站也會介紹《1944》的,歡迎閱覽以下網址——http://i.am/hct

軟硬事件簿

《Age of Sail II》遊戲介紹



TalonSoft又公佈了一些《Age of Sail II》的遊戲畫面，而這款遊戲目前預計於明年一月上市。這款遊戲由知名公司AKELLA開發，遊戲背景是模擬1775年到1820年海上戰爭，並以3D遊戲引擎來重現當年的海上霸權爭奪戰況，玩家將與來自11國的海權強國戰鬥。作為新的一集，遊戲將支援16名玩家，大家可透過網際網路同時進行遊戲。(IKI)

《Iron Dignity》遊戲介紹



《Iron Dignity》是一款3D動作戰術戰略遊戲，遊戲將帶領玩家到戰場之中。玩家在遊戲中將成為曾受過搜集情報、拯救人質與除去敵軍崗哨訓練的特種部隊成員。遊戲中將會有許多不同的任務目標，這將會影響到整個遊戲的結局。例如說當任務挫敗時，將可能會導致全球性的衝突。遊戲將由TopWare Interactive發行，並預定在2001年春天發售。(IKI)

《Close Combat: Invasion Normandy》遊戲介紹



SSI的《Close Combat: Invasion Normandy》就要帶領大家到達諾曼第戰場。在《Close Combat》遊戲系列中，大家搶登過奧瑪哈海灘、也打過坦克大決戰等等。現在大家要到達諾曼第，體驗這場史上最大的登陸作戰。(IKI)

《New World Order》遊戲介紹



經過幾次的更名，Insomnia遊戲設計公司結合了第一人稱射擊遊戲的特色與令人嘖嘖稱奇的內容，做成了《New World Order》這款遊戲。遊戲方式是以線上組隊來進行的，其中也有一些可單人執行的任務，遊戲中兩種小隊擁有不同的戰術及武器裝備，同時可以選擇不同的角色，其能力與可信賴度也不同。隊員有狙擊、衝鋒、戰術及爆破等方面的專業知識與技能，同時也有近戰肉搏的高手。目前這款遊戲還沒宣布何時上市。(IKI)

《Times of Conflict》(暫名)遊戲介紹



《Times of Conflict》是一款Microids所開發的3D即時戰略遊戲，場景是設定在地球，時間是很久很久以前的遠古時代。這款遊戲有三種獨特的文明：Guild、Foundation、以及Alliance。三種文明為了爭奪一種稱為「Aarine」的神秘物質而互相爭戰，當然戰爭的其他目的也不外乎爭權奪地等等。(IKI)

PS 2發展家庭網路操作系統

世界上最大的TV GAME業者 Sony，將尋求合作夥伴發展其PlayStation2遊戲機器，讓這項家庭娛樂電腦遊戲可與其他電子網路應用系統連結。Sony Computer Entertainment期望擴充其 PlayStation2遊戲系統，可藉由此遊戲機看長時間的電影，並連結到其他數位家庭產品。為了達成這樣的目標，該業者必須與其他軟體或電子裝置製造商合作，發展家庭網路操作系統與可連結的硬體。(IKI)

Xbox VS PS 2？

根據研究報告指出，TV GAME市場中，SONY以其市場的領先地位，以及長久以來的經驗，PS2將會獨領風騷，擠壓對手微軟、Sega等公司的空間。有分析師指出，Xbox雖在執行速度以及圖形處理能力上，比PS2還要快上二到五倍，但遊戲內容才是一切的重心，SONY在市場中的行銷策略，使它成為微軟的可怕對手。不過，PS2最強勁的敵手也正是Xbox，如果無意外，明年年底就會上市的Xbox將在技術上領先PS2。Xbox使用了Nvidia公司的NV25繪圖晶片，比目前個人電腦所用的快上8～10倍。配上最佳化的作業系統，其速度更是如虎添翼。至於中央處理器方面，Xbox使用的則是英代爾的CPU，速度超過600MHz，外頻至少是133MHz，型號則由使用者自行決定選購。(IKI)

AMD推出Athlon與Duron

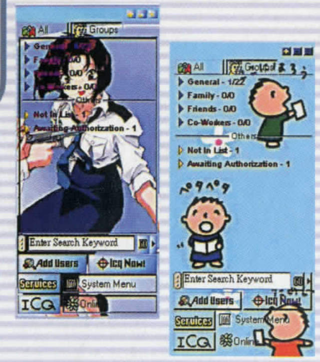
AMD正不斷地向晶片競爭對手INTEL施壓。該公司即將要推出更快的桌上型PC版本Athlon與Duron晶片。AMD將會持續推出更快的Athlon晶片來挑戰英特爾，起速為1.2GHz的Athlon預定在本月底推出。AMD董事兼執行長最近指出，他對公司的目標是在明年一月推出1.5GHz的桌上型Athlon。為了達成此一目標，AMD將會每隔五到六週推出更快的Athlon。(IKI)

Sony開發出的「DVR Blue」

據日刊工業新聞報導，Sony開發出的產品「DVR Blue」和DVD一樣，是在直徑12公分的光碟上以相變化的方式記錄和播放資料。不過，DVR的光源使用波長405奈米的藍色雷射光，規定到記錄層的距離為0.1公釐。DVD則是用650奈米的紅色雷射光，到記錄層的距離是0.6公釐，因此兩者不相容。(IKI)

BY 隨風

SKIN大收錄—為你的軟件扮靚靚



可愛的讀者們好，隨風是也！相信有閱讀這一個專欄的朋友，平日都有上網的習慣吧，不知道各位會否使用ICQ、聽聽MP3呢？這些軟件雖然實用，可是外表都是灰灰黑黑的，不甚美觀，現在隨風就爲大家介紹一些下載ICQ、WINAMP等軟件的面板（SKIN），讓各位把軟件們裝扮得漂漂亮亮吧！





SKIN KING

http://fs.dai.net/ac/639315/E01.html?http://www.skinking.com/skinking

除了ICQ、WINAMP、REALPLAYER等常軟件的面板之外，亦有CICQ、EzPop等軟件的面板，很容易找到所需的面板呢！而且還有卡通類、人物類、遊戲類、風景類等可供選擇，各位喜歡那一種圖案呢？若沒有該軟件的話，還可以在這個網頁中下載，不但可以得到實用的軟件，又能下載到美美的面版，真是一舉數得！這個是中文網頁，不會有語言上的問題吧？（笑）



面板孩

http://www.skinkid.com/skinkid.htm

軟件面板的種類很多，有ICQ、MP3、CICQ等，也許可以找到比較罕見的軟件面板呢，不過當中的面板大部份都是卡通人物就是了。雖然面板的數量比較少，可是卻製作得十分整齊及簡潔，就網頁設計方面可得的評價不錯。不過最大的缺點是不知道是網主已經沒有更新，或是太忙的關係，最後更新日期竟然是一月，大家可要碰碰運氣囉。



WINAMP.COM

http://www.winamp.com/

若閣下不知道這個網頁的話，可別告訴隨風你是有使用winamp的啊！因為這個網頁正是winamp.com的官方網頁，當中除了可以下載winamp之外，還有過萬個不同種類的winamp面板下載，如果閣下沒有來過這兒的話，就真的一定要來「見識見識」了，也許各位隨時可以發現不少喜愛的面板呢！而且由於是外國網頁，因此下載速度挺快的，別想了，快來看看吧！



腦老方大集會

http://hkpc.uhome.net/

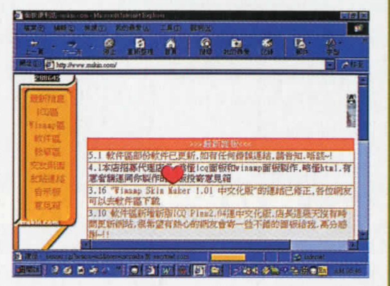
設計得很漂亮的網頁，是今次介紹的所有網頁之中最清爽的！當中有數量不算少的ICQ及MP3的面板下載，而且製作得挺美觀的，各位不妨去看看吧！而除了面板之外，此網頁還有很多其他的項目，例如是軟件下載、硬件介紹、好站推介等，不論閣下是想找網頁資源或是剛使用電腦想學多一點電腦知識，都可來這個網頁看看。



面板便利店

http://www.mskin.com/

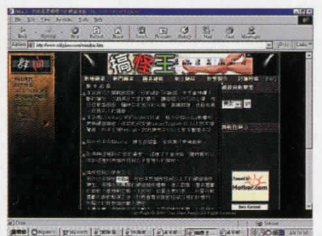
有ICQ及winamp的面板下載，人物類、卡通類、風景類一應俱存。另外還有面板製作的教學，若各位對時下的面板都看不順眼的話，不妨親自製作一些只屬於閣下的面板吧，做好了還可以送給朋友一同使用呢！此網頁亦有不違軟件可以下載，例如是ICQ的中文化，很大用處呢！最後，這個亦是中文網頁來的。



搞怪王

http://www.oldplace.com/winskin.htm

這個網頁比之前介紹的可是有趣得多，因為它提供的面板可不是一般ICQ或MP3軟件的面板，而是能把你的視窗大大改造、變得個人化的視窗面板。首先各位要先下載一個名為Hotbar的軟件，之後就可以在這個網頁下載喜歡的面板了。害怕不懂得用嗎？不要緊，這個網頁有Hotbar的介紹及使用教學呢，各位快快動手，把視窗來個改頭換面吧！

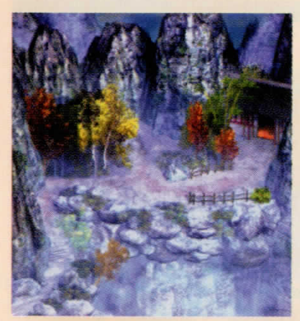


新倚天屠龍記 EPISODE I

BY 隨風

生售商：	新廣部
發行商：	智冠科技
發售日：	預定10月
遊戲類型：	RPG

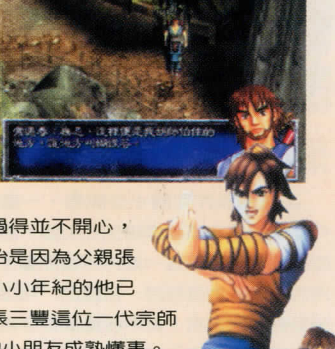
金庸再現電腦遊戲



金庸先生的《金庸群俠傳》一直都是各大遊戲廠商的「目標」，曾以它來改篇的遊戲實在有不少，而同一部作品推出數隻不同的遊戲也是有的。就好像今次介紹的遊戲，就是改篇自金庸先生的其中一本著作─《倚天屠龍記》，大家除了只能用文字來了解故事中人物之外，亦能親自成為主角，享受一下跟各路英雄美女相處的樂趣，及身為一代大俠的感受了。

遊戲特色─

跟一般RPG的最大分別，是此作一方面跟著遊戲的主線遊戲進行，另一方面亦加插了很多不同的分支，例如若玩者得知某種病需使用到某種動物，便需製作捕捉該動物的器具，令遊戲生色不少，亦添加了冒險的成份。另外，遊戲中亦設有一種名為「中國魔法牌」的道具，若玩者能把所有「中國魔法牌」儲齊，更能出現隱藏機卡，得到特殊寶物呢，不知道特殊物品會不會就是「倚天劍」及「屠龍刀」呢？



沒有童真的童年─

喜歡《倚天屠龍記》的朋友，相信都記得當中的主角是張無忌吧？他雖然是一代大俠，可是他的童年過得並不開心，更可以說是活在陰影之下的。剛開始是因為父親張翠山及母親殷素素的突然去世，令小小年紀的他已受到人世間的生離死別，幸好得到張三豐這位一代宗師的照顧才至不太悲傷，及比同年紀的小朋友成熟懂事。他有著「人性本善」的堅持，可惜此想法令他變得不懂分辨人心的虛善，更為此吃過不少苦頭。而且無忌自幼身中劇毒，雖然張三豐先後拜託了少林及明教為他醫治，不過少林不予理會，而明教的則要拜託「見死不救」，可見困難重重...



綠色奇蹟

尋找「綠色」之旅

BY 隨風

生產商：	創意鷹翔
發售商：	華義國際
發售日：	預定11月10日
遊戲類型：	RPG



我們現在所身處的地球，一直都是綠意盎然的，但大家又有沒有想過有一天，地球再沒有半點綠意，取而代之的是一望無際的黃沙？也許各位會說像撒哈拉沙漠那些地方，原本已是沙漠地帶，可是若連生命中的一點希望，如海市蜃樓的綠洲也消失得無影無縱的話，人類又是否可以繼續生存下去？

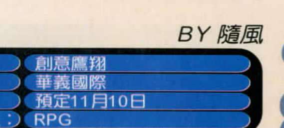
沒有綠色的世界─



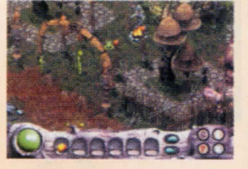
故事發生於21世紀末期，地球受到人類長時間的破壞下，原本翠綠的面貌已不復見，而人類亦因受不了地球的惡劣環境而紛紛轉往太空定居。但其實有一個地方，還充滿著滿滿的綠色，那就是有著綠色皮膚的小精靈藤蔓所住的村子。村子的長老不忍看到地球變成如此境象，於是便派藤蔓利用熱汽球的力量來把綠色植物分散到地球各處，可惜到汽球快要完成時，卻不幸地讓它飄遠，而藤蔓的妹妹薔薇亦在當中。為了找回熱汽球及妹妹，藤蔓展開了他在人類世界的冒險…

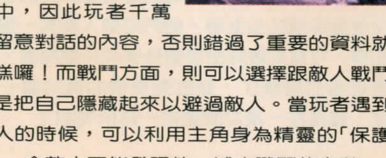


各處閒移─



遊戲中會有很多不同的城市，玩者要控制主角在這些城市中跟不同的人對話，以收集有用的資料，而且找尋熱汽球及妹妹的重要線索重都在對話中，因此玩者千萬要留意對話的內容，否則錯過了重要的資料就糟糕囉！而戰鬥方面，則可以選擇跟敵人戰鬥或是把自己隱藏起來以避過敵人。當玩者遇到敵人的時候，可以利用主角身為精靈的「保護色」，令敵人不能發現他，減少戰鬥的次數。





特別的戰鬥方式─

由於主角身為小精靈的關係，因此在人類世界必定會遇到不少不公平的待遇，此時玩者就要努力戰鬥了。此作的技能學習方式比較特別，是需要收集得不同的衣服才能使用該種職業的技能，例如穿上獵人服便可使用獵槍，而換上末日戰士服則可以使用雷射槍，玩者要以敵人的多寡及類型來選擇適合的服飾來應戰，這樣才能達到事半功倍的效果呢！





BY 隨風

城市百分百

做市長？EASY啦！

生產商：	永世泰科技
發售商：	華彩軟體
發售日：	預定10月
遊戲類型：	SLG

各位有沒有想過現在所居住的城市是如何形成的呢？其實不論是任何大型的城市，剛開始的時候也只是一個小小的城鎮，經過擁有者的努力之後，才慢慢發展成一個豐裕的城市，這個過程可謂一點也不容易呢！各位又有沒有興趣成為一個城市的擁有者，讓城市在你手上慢慢變得豐盛？

簡單操作易上手－



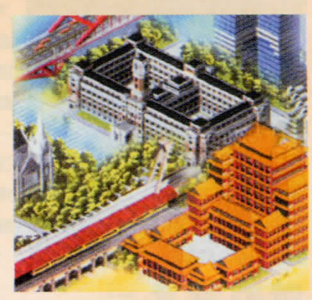
遊戲的操作可謂十分簡易，一個簡單的介面版把所有項目都陳列在上面，想建設什麼的話，只需輕輕一點再放進地圖上，要使用的空間、金錢等都一目瞭然，可以省卻不少多餘的開支呢！當中的建築物分為很多種類，有些是遊戲中設有的，有些更是現實中真正存在的名勝，有趣吧？當玩者得到一定的權力後，還有機會親自編輯喜歡的建築呢，想不想試試呢？

向外發展－



不論閣下的城市有多好，若交通不足的話，始終都只是一個小圈子，壞一點的說法可稱為自閉(笑)。因此要使用「交通路線編輯器」來編輯城市的交通，各位要親自設定通車路線，以及行駛的車輛種類、列車數量、車廂數目等，更甚者還可以設定機場呢，各位可要好好管理好閣下的「精心傑作」呀！

白手興城－



開始的時候，玩者只能得到一個小車站及有限的資金，要如何規劃道路、建築物、交通等的資金運用，可真是一門大學問呢！建議玩者先把道路整頓好，再慢慢建設不同的建築物，這樣子就可以把住宅區、工業區及商業區劃分，而市民亦開始增加，此時玩者更要小心市民的滿意度，否則一個不小心，



他們可是會把你推翻的。玩者可以在「數值統計／資迅查詢」中觀看現在城市的狀態，看看一切是否還安好吧！最後，當玩者的城市到達一個地步後就可以進行升級，亦可以得到更大的權力，當然市民的要求亦會更高啦！



BY 隨風

中華一番客棧2

再度經營客棧

生產商：	飛玩資訊
發售商：	華義國際
發售日：	預定12月
遊戲類型：	SLG

《夢幻西餐廳》相信很多玩者都有玩過，但是帶有濃厚中國色彩的《中華一番客棧》大家又有沒有興趣呢？現在這隻遊戲推出二代呢，比起一代加入了更多新原素，而遊戲的變化度亦更大，各位快點來經營閣下的中華客棧吧！

小客棧、小故事－



角色方面，則會有數位不同背景、不同能力的角色讓玩者選擇，例如是賣身葬父的孝女又或是痴情的少女等，他們每個人都有一個小故事，可是到最終故事會發展成什麼局面，就靠玩者的經營了，到底是慢慢的得到第一桶金，還是在一夜之間變得一無所有呢？

知人善用－

遊戲中將會出現很多不同的人物，他們都有不同的屬性及特色，玩者要以他們的能力來分配適合的職位，才能達至事半功倍的效果。另外，若玩者想要為員工們加強能力值，除了在工作中得到經驗值之外，亦可靠買道具來直接提升屬性。各位有能力培育出超級廚師及一流服務生嗎？



小小設計家－

客棧中的擺設全都由玩者親自決定，遊戲中會有很多不同種類的擺設提供，大部份都有重重的中國風味，各位喜歡全中國風的客棧或是來個中西大合璧呢？若各位想參加比賽也可以，除了客棧與客棧之間的比試外，每種小項目如餃子指定、西餐指定的比賽也是有的，又或是比較大型的廚藝大會也不缺乏。玩者可以成為真真正正的超級大贏家嗎？





BY 隨風

煙火挑戰者

大放「煙」彩

生產商：	魔法株式會社
發售商：	華義
發售日：	預定10月
遊戲類型：	PUZ

國慶才剛過了不久，各位在那天有去欣賞美麗的煙花嗎？煙花在天空大放異彩的確很漂亮，可是大家又有沒有想過，在漂亮背後的煙花的真面目呢？其實煙花是靠著把不同顏色的「火星」，以不同的形式排列在爆裂物中，再引爆爆裂物而形成的。各位有沒有興趣親自製作煙花呢，不妨試試《煙火挑戰者》吧！

什麼是「火星」—

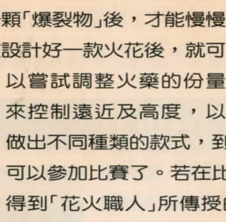
筆者說的「火星」當然不是宇宙中九大行星中的其中之一。其實「火星」是一種燃燒物，有很多種不同的種類及顏色，例如是先白後紅的「白紅變化牡丹」，又或是像星星劃過天空似的「菊」，各位該如何配搭才能做出美麗的煙花呢？

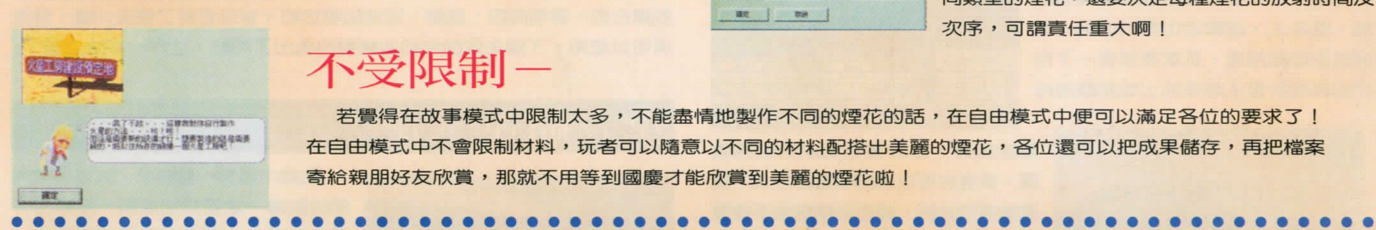




由低學起—

無論任何事都該由低學起，因此玩者剛開始遊戲時亦然，當製作出第一顆「爆裂物」後，才能慢慢學到不同的火花知識。在設計好一款火花後，就可以嘗試調整火藥的份量來控制遠近及高度，以做出不同種類的款式，到了這個時候，亦差不多可以參加比賽了。若在比賽中勝出的話，還可以得到「花火職人」所傳授的絕技呢！再過一些時間，還可以親自籌劃「煙火大會」，不但要設計不同類型的煙花，還要決定每種煙花的放射時間及次序，可謂責任重大啊！





不受限制—

若覺得在故事模式中限制太多，不能盡情地製作不同的煙花的話，在自由模式中便可以滿足各位的要求了！在自由模式中不會限制材料，玩者可以隨意以不同的材料配搭出美麗的煙花，各位還可以把成果儲存，再把檔案寄給親朋好友欣賞，那就不用等到國慶才能欣賞到美麗的煙花啦！

腦作講

生商(發行)商：大宇資訊
售價：98元(精裝版128元)
遊戲類型：SLG
好玩度：★★★★

新天使帝國2

天使大戰再度展開



《天使帝國》都可算是SLG類的電腦遊戲始祖，當時已經算是很不錯的畫面及人物設定，吸引了不少電腦玩者的擁護。現在這個系列又推出最新一集，《新天使帝國2》的人物設定比前作又進步了不少，連一個小小的士兵都有極有個人特色，試問各「美女愛好者」又怎能錯過？

小評語



以SLG來說此作實在不錯，筆者初玩的時候因為遇到些許困難而對它好感大減，可是玩了一段時間後卻覺得此作很好玩，有種令人想玩下去的感覺，也許是因為畫面實在太美麗的關係吧？(笑)不過此作所需的配備要求也不低，若要求不足的話，除時在開始畫面就已經HANG機，或是出現十分「拖」的情況，因此各位可要好好看清楚配備要求啊！

進步退步？—

此作最大進步一定是畫面方面，筆者覺得它的人設真是好得沒話說，雖然第一次接觸時已覺得這系列遊戲的人設很好，可是想不到還能不斷進步，太好了。但比較可惜的是人物的Q版還是只會顯示其職業，令版圖上出現很多「孖生姐妹」呢！而戰鬥方面則沒有多大改變，只是傳統的SLG戰鬥方式，以「TURN制」輪流輸入指令作出攻擊，而攻擊效果亦沒多大改變，是比較失色的地方。不過每種地形也有不同效果，及每種職業可相剋制亦拉回許少分數，至少令戰略性增加不少。至於那個不是升LV而是夠經驗就轉職的系統亦十分有趣！另外，自動移動角度亦是比較麻煩的地方，當玩者移動了某個角色後，角度亦會隨之而改變，令某些角色移動時會出現「死角位」。而且因為版圖上有很種不同的地形，例如是草叢、沙泥等，因為做得太逼真而令版圖變得更難看了！







AIRPORT Inc.
做個機場大亨！

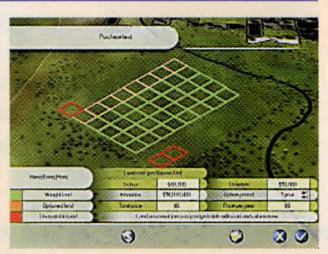


TEXT：IKI

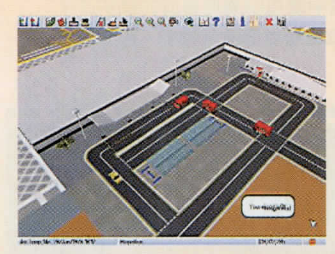
發行商：	協和多媒體
發售日：	發售中
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

相信大部分的人也喜歡乘飛機出國旅行吧？而每次到了機場，大家也無不為了機場雄偉的氣勢所吸引。然而，一個機場從設計到開始營運，都需要歷經一個辛苦而漫長的過程。由於可見，成立機場並使其營運和經營事業一樣，是一門大學問。《AIRPORT Inc.》就是讓各位玩家可以真實體驗到機場地勤作業真實性的遊戲。

萬丈高樓從地起

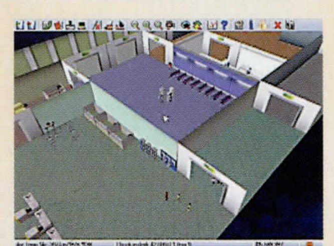


玩家進入遊戲MENU單後，首先要選定設立地點。依據世界上各大地區的特性，選擇玩家覺得可以一展鴻圖的地區。再來選擇適合建立機場的地點。基本上，越靠近市區的地點，地價相對的就越高，玩家要思考一下自己的長程計畫，越多的土地就越消耗建設經費，會影響到玩家的財務調度。或者也可以選擇租地的方式，使現金保持充裕，雖然初期現金不會發生問題，但是就長遠的利益觀點就必須商榷一下了。



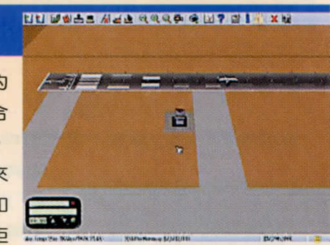
建立基礎設施

《AIRPORT Inc.》的目標是建造及管理玩者所能掌握的最好的機場。玩者都需要有一些基本的要素，讓玩者的機場合法的開張營運。一開始必須建立起航站的基本設施，大廳、貨運站、跑道、塔台、維修廠棚及相關機場營運措施(例如：消防隊、警察局、管理中心等)。更重要的是機場週邊的交通設施(如公路、鐵路車站、巴士站、停車場、計程車招呼站等、地鐵連接外面的世界、貨運站、停車場、飛機跑道、飛航控制中心(塔台)、停機坪(藉由飛機滑行道或直接連接跑道)。並且要全部完成後，才能開始營運。這時就會有人來找玩者談簽訂合約了。



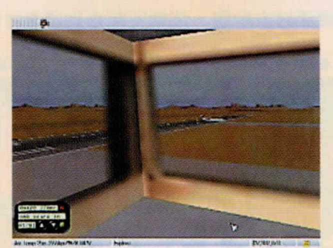


簽訂合約



在本遊戲中最大的特色就是合約的簽訂。合約有3種：第一種為航線合約、航班航線合約、零售商店合約，這是機場維持營運中最大的收入來源。若是對合約價格有不滿意，例如對每次落地費認為太低，玩者可以以拒絕並要求重新議價，以獲取更大的收益。當然機場一定要有很多的旅客進出，及設施的完善，否則想要獲取最大的收益真是難上加難。玩者也可以檢視合約，可以開啟未定的及有效的合約。玩者的電子組織設備將會閃動，當玩者有尚未定案的合約必須注意時，玩者可以來這調整玩者現有的航線合約。零售商店、旅館、加油站等合約。當玩者買了管理大樓，玩者將可以使用，了解失效的合約並察看何處出了問題，並作一解決之道。

建立航站大廳

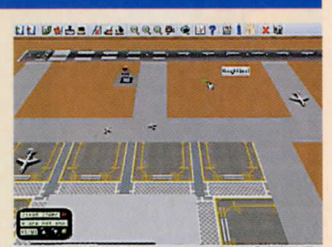


遊戲中還有一個特色，就是機場內部的動線一定要詳加規劃，旅客的評價才會高，才能增加零售店的收入。才能增加商店與玩者簽合約的意願。

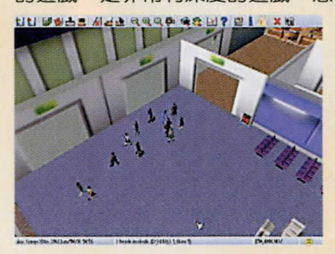


遊戲中有許多大廳的設施可以依據自己的規劃建立許多讓旅客貼心的措施，規劃一個舒適的環境來吸引旅客吧。

注意任何情況



在成立機場營運中，難免會有一些狀況發生，例如天候因素造成機場關閉等，必須要進行調查並解決，本遊戲中有一狀況顯示器，可清楚的看到機場營運狀況讓玩家們掌握。總括而言，《AIRPORT Inc.》是一款商業策略的遊戲，是非常有深度的遊戲，想當一個機場營運管理者的龍頭並與世界上各大國際機場一較長短嗎？那就不要錯過《AIRPORT Inc.》罷！







Gunlok

人類和機械的戰爭！

TEXT：IKI

發行商：	Virgin Interactive
發售日：	2000年12月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

在21世紀末，人類行走了最錯誤的一步—就是讓人工智能取代了人類的存在。自此，人類和機械的戰爭把地球帶入了前所未有的黑暗時期，這就是《Gunlok》的世界。這款由Rebellion公司開發的遊戲，將由Virgin Interactive在今年的12月發行上市。





遊戲特色

身為人類最後希望的玩者，必須經過15種不同關卡的考驗，而人類未來的希望就寄在玩者的手中。玩者的任務是操控擁有各種不同能力的機械人，來相互合作以對抗敵人，並且有技巧的編隊和運用兵力來達到勝利的目標。執行任務時，玩者必須小心避開敵人的「視界」以及「聽界」來做到匿蹤的效果。這是個非常危險的任務，發現有敵人入侵的機械人將無情的摧毀所有的入侵者，所以玩者的一舉一動都要非常慎重。每個目標有不同的方式可以侵入，但是最後的抉擇將掌握在玩者的手上。當戰鬥爆發時，遊戲華麗的繪圖引擎將把玩者徹底的從現實拉入遊戲世界中。不管是從遠方的眺望，或是近距離的正視，畫面的細膩將大大震撼玩者的視線。遊戲的操控非常容易，而且各種自訂式的操作按鈕將提供最佳的遊戲環境。



來體驗太空的生活！

TEXT：IKI

發行商：	Eidos Interactive
發售日：	2001年年初
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

《Sim City》、《Theme Park》與《Dungeon Keeper》，以上三套作品也是獨當一面之作。那大家又有否想過，將以上三套作品的要素混合在一起，將會構成一款甚麼樣的遊戲？當你知道《Startopia》正是一款把以上三套作品要素混合在一個巨大太空站中的遊戲，想你大概也瞭解這遊戲究竟在玩甚麼了。

遊戲特色

這是一款風格非常獨特的SLG遊戲，將讓玩者去開拓一連串的太空站，並提供家園給不同種類的外星人居住。玩者必須平衡自己的預算，透過建設各種設施，從賭場與飯店到舞廳與拳擊場來讓居民們能夠快樂。玩者也將會有鄰居，透過軍事、經濟與各種不正當手段來競爭。《Startopia》將於2001年年初發售。









Timeline

在14世紀的法國戰鬥！

TEXT：IKI

發行商：	Eidos
發售日：	2000年11月
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98

一直以來，電腦遊戲世界中不少作品也改編自著名作家的作品，正如以下介紹的《Timeline》便是改編自Michael Crichton之作，這是一款第一人稱的ACT／AVG遊戲，將讓玩者成為一名時空旅遊的考古學家。



遊戲特色

《Timeline》是依據同名的暢銷小說來製作，遊戲將讓玩者回到14世紀的法國，玩者將與騎士戰鬥、解謎、探索高大的城堡與黑漆漆的地下城，為了要拯救出玩者那失蹤的教授。在重視歷史的正確性上，這款故事性質的冒險遊戲將透過逼真的設定與那個時代所出現的角色，來賦與遊戲中的世界生命。《Timeline》將會在11月發售。GP



Trophy Big Game Hunting

TEXT：IKI

發行商：Sierra
發售日：2000年10月
遊戲類型：SPT
系統需求：WIN95/98

想享受自由狩獵的樂趣嗎？

《Trophy Big Game Hunting》是Sierra公司繼《Trophy Hunting》之後，好評繼續推出的續集大作。不過這可不是一張資料片！《Trophy Big Game Hunting》是一張完全可以單獨執行的新作，就算沒有玩過沒有買過《Trophy Hunting》也能輕鬆上手，對於玩過的STG老手來說，這款遊戲也絕對會讓閣下大呼過癮。最明顯的進步就是已往《Trophy Hunting》中只能獵鹿而已，這次能狩獵的目標除了鹿之外還有麋鹿、白鷺、大黑熊、棕熊和極為凶猛的北美大灰雄等多達六種不同的獵物，尤其這回還能讓玩者有機會可以獵到大熊，和大熊搏鬥的場面絕對會讓玩者心跳加速。遊戲內含兩張CD，想獵鹿或獵熊任玩者挑選。



武器之選擇

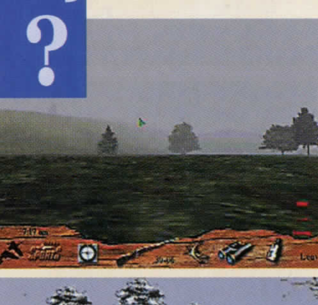
遊戲的其中一個特色就是為玩者準備了超強大的火力配備。從狩獵常用的槍支到非狩獵用的槍支都可讓玩者隨時挑選，包括十多種的散彈槍及萊福槍，就連搭配始用的瞄準鏡就有好幾種。另外還有十多種十字弓可搭配使用，每種效果各不相同，如果閣下看到一隻可愛的小麋鹿不忍心下手的話，選擇十字弓即可，但是如果閣下遇到大黑熊張牙舞爪向閣下衝來的話，就不要給牠客氣，換上散彈槍把牠轟下來罷！

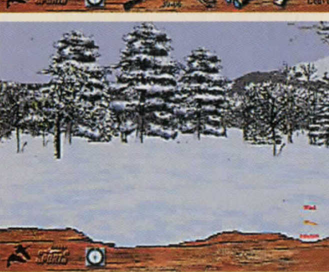
自由的設定

遊戲除了讓玩者選擇獵場外，還可選擇一年當中四個最適合狩獵的月份，狩獵的天氣狀況(晴天、陰天、毛毛雨或是下雪都可以，不同的天氣會影響不同動物的活動)，狩獵的地型環境(森林、曠野，或是小溪流)，還可讓玩者設定出現的動物種類，甚至出現數量的多寡都可設定！如數量設定得少，大家可以輕鬆地享受探險樂趣，反之，如數量設定得多，則可以讓閣下盡情地享受打獵樂趣！

簡單的操作

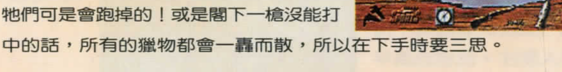
遊戲沒有複雜的指令及功能面板，只要透過MOUSE及KEYBOARD上幾個簡單的按鍵即可操作自如。遊戲分為「行動模式」及「射擊模式」兩種。顧名思義，「行動模式」可讓玩者自由地在廣大的獵場中移動，想走路或跑步都可以，不過獵物可不會笨到讓閣下直接走過去射殺牠。當發現獵物蹤跡後，必須小心奕奕地慢慢移動，只要接近到可以射擊的位置後，再切換成「射擊模式」舉槍瞄準即可，所有的動作只要滑鼠就可完成(鍵盤只是輔助功能)，非常簡單。





強化了的AI功能

不要以為獵物都很笨！遊戲強化了電腦AI功能，從獵物的表情、跑步、跳躍、奔跑或是遇到危險的反應都很考據的模擬，若是不小心接近或讓獵物發現閣下的話，牠們可是會跑掉的！或是閣下一槍沒能打中的話，所有的獵物都會一轟而散，所以在下手時要三思。





其他特色

遊戲提供四種不同的連線方式讓玩者隨意搭配，包括與電腦單機單人遊戲、或在電腦安排下到每個獵場進行的戰役遊戲、還可透過INTERNET與其他玩者一起組隊獵殺。在國際知名休閒運動雜誌Field & Stream的全力支援下，遊戲提供了詳實的線上輔助及查詢功能，一步一步教導玩者獵殺技巧，另外還提供一個免費的網站讓玩者上網連線對戰，同時告訴閣下更多更高階的狩獵知識，讓玩者不但玩得高興，還能成為一位PRO的獵人。



TEXT：IKI

MEN AT WORK！2

MONSTER HUNTER育成物語

發行商：	Studio e'go
發售日：	2000年10月20日
遊戲類型：	RPG／18禁
系統需求：	WIN95/98



去年在PC平台上發售，獲得一致好評的幻想式RPG《MAN AT WORK！》，現在其廠商Studio e'go發表了其續篇《MAN AT WORK！2》將於不日(10月20日，大概是出書之日罷！)登場。今次的遊戲舞台將轉至一所怪物獵人培育學院「HUNTER ACADEMY」，主角是一名MONSTER HUNTER候補生，他的生活除了戰鬥外，還包括與身邊女孩的戀愛，絕對是一部「愛與青春之物語」。



故事

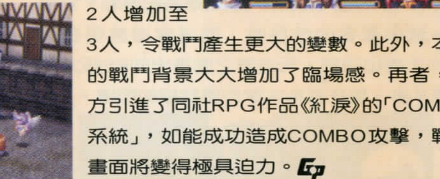


主角CLIFF一直夢想能成為MONSTER HUNTER，因而進入「HUNTER ACADEMY」之門第，然而這所所謂「學院」的「HUNTER ACADEMY」，實際上只是一所私塾而已。猶幸(？)這兒大部份的候補生也是女孩，與這班小妮子一起生活，主角的命運又會如何？

戰鬥

前作《MAN AT WORK！》以華麗戰鬥畫面及可與同伴合力使出「合體技」而見稱，此特點在本作中承繼下來，並作進一步的強化！首先，戰鬥隊伍人數由前作的2人增加至3人，令戰鬥產生更大的變數。此外，本作的戰鬥背景大大增加了臨場感。再者，廠方引進了同社RPG作品《紅淚》的「COMBO系統」，如能成功造成COMBO攻擊，戰鬥畫面將變得極具迫力。





人物簡介



CLIFF

本作的主人公，生於商人世家，自小過著幸福愉快的生活。然而，自雙親死後，生活狀況有了180度的轉變。由於有極優秀的潛質成為MONSTER HUNTER，故進入了「HUNTER ACADEMY」，是學院中唯一的男性候補生。



LOIS

身上長有翅膀的有翼族的少女，相比之下，她的身裝較其他人顯得輕便，但又十分切合她那對純白的翅膀。在戰鬥中，她所使用的武器為「弓箭」，故相信並不擅於物理攻擊。



KIITY

CLIFF於地下迷宮碰見的妖精，別看她一面純真，其實KITTY是專吸取陽氣的妖精種族。在戰鬥中，她所使用的武器為「翼」，相信能取得一定優勢。







MINA

由於自小失去雙親，故MINA一直生長於CLIFF的家中。與CLIFF為義兄義妹的關係，現在與CLIFF一同進入了「HUNTER ACADEMY」，對動物極有愛心。



JEANIE

出現於學院地下室的幽靈，希望主角能幫她達成昇天的願望。實際上，其肉身一直也保存著。在戰鬥中，她所使用的武器為「幽體」，從肉體中分離作戰。

日向 葵

來自東方的巫女，除了擅於打掃外，日向對於烹飪也十分在行，尤其精於各式東方風味的調理。(←難不成她是「飲食助理」嗎？)



DRACUL

本為魔法王國的魔術師，為求不老不死而成為吸血鬼，與HUNTER處於對立關係。為了消滅仇敵，不惜假意接近「HUNTER ACADEMY」，表面上對主角等人十分親切，但實際上‧‧‧‧





TEXT：隨風



SLG/COLOR專用
發售商：BANDAI
發售日：預定2001年2月
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

宇宙戰艦大和號(暫名)

大和號登錄WSC

*畫面為開發中畫面

宇宙戦艦ヤマト

WSC(WONDAN SWAN COLOU)將於12月正式推出這個好消息相信各大機迷都已經聽聞。可是機雖出了，但卻還未完全知道什麼好GAME快將推出，現在為大家介紹的遊戲，相信應該可以在各玩者心目中的「期待榜」佔一席位吧？以它的知名度及受歡迎程度，一定有不少擁戴者呢！

宇宙大戰—

比較年長的玩者，相信都記得有一套名為《千年女王》的作品吧？而《千年女王》作者的另一套作品《宇宙戰艦大和號》大家又是否記得呢？它可是一套很著名的作品呢！而這套遊戲現在於WSC上推出遊戲，玩法跟之前推出的PS版大致上差不多，現在就為大家作更詳細的報導。



講故佬—

話說名為大和號的宇宙戰艦為了防禦地球滅亡的危機，因此便展開了到宇宙另一邊的旅程－這是原著的劇情。而WSC版的劇情則是由劇場版及漫畫版混合在一起，當然遊戲亦會變得更長啦！而遊戲當中亦會出現不少原著的動畫片段，簡直是把整套《宇宙戰艦大和號》重現於玩者眼前！





遊戲玩法—

而玩法方面則簡單易上手，但戰略性亦不低。首先遊戲會分為很多章節，玩者要在該章的限定時間內到達該章的出口。當然在途中會出現很多不同的敵人啦！玩者可以武器直接攻擊敵人，又或是進入戰鬥畫面跟敵人直接決一勝負，不論是哪一種都緊張感十足呢！而且還要背負著「隨時一個不小心，地球就會滅亡的想法，是不是更加好玩呢？(笑)

ETC/通訊對應
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆1/2

Beatmania Gotcha Mix 2

繼續大捽特捽



好耐之前為大家介紹過的《Beatmania Gotcha Mix 2》終於開始發售，各位音樂迷有沒有拿著它四處走，邊玩邊練呢？總括來說這隻作品並不算難玩，而且因為歌曲大多十分著名，因此全都是很好聽的歌曲，不過各位可別只顧聽歌而忘了按擊呢！

歌歌多多FUN—

在歌曲分面，筆者推介「殘酷天使的方針」(LV2)、「SAZAI SAN的一家」(LV.3)、及「FLY」(LV3)等，它們都是十分容易的歌曲，適合初玩的朋友，而且比較輕快，會有種不知不覺又完成了一首歌的感覺呢！不過其實大部份歌都很好聽又很易玩，也許是因為用GBC玩的關係吧，因此難度實在不大，適合初玩者呢！



難難都都得—

如果各位高人覺得此作太易的話，亦有另一個提升難度的方法。因為除了中等模式之外，亦有高難度模式、隨機模式、自動模式等，每種模式都會令遊戲的難度大大提高，例如是多出很多指令塊，又或是指令塊消失及「飛來飛去」，各位有沒有信心去挑戰一下自己的能力呢？但小心玩至手指抽筋喲！(笑)

小小小秘技—

在開始畫面大家應該都看到有一個名為「PASSWORD」的項目吧？現在就教大家輸入一個PASSWORD，使用後在FREE可以遊玩所有歌曲，不過當關機後再進入遊戲則必需重新輸入，密碼是「maximum」！另外在選難度的時候，把START及SELECT一同按著，玩法會有些許改變，大家不妨試試吧！



ETC/通訊對應/COLOR專用
發售商：MTO
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆1/2

CARDCAPTOR SAKURA ~友枝小學校大運動會~



跟小櫻一起做運動

不論香港或是日本都紅透半邊天的《CARDCAPTOR SAKURA》又推出新遊戲，今次遊戲內容是「陸運會」，玩者將會扮演紅組及白組其中一方，使用不同的角色來參加比賽。到底哪一組才會是今次的大勝家呢？



齊來鬥一番

遊戲玩法可謂十分簡單，每個運動項目都是小遊戲，玩者只需跟著指示按擊就能完成遊戲。雖然玩法簡單，但要玩得好卻不是容易的事。至於選角色方面，由於每個角色所擅長的項目都不一樣，因此選擇適合的角色來參賽就變成很重要的項目。另外，每種小遊戲都需要不同的技巧，因此在看之前請先好好觀看說明書吧，又或是在遊戲的時候，先觀看遊戲說明才開始比賽！除了可以跟電腦比試之外，亦可以供兩位玩者通訊對戰，看看誰玩得最好？

數項比賽簡介

項目名稱	玩法
100M走	A掣連打，B加速
二人三脚	跟著指示按A及B
リレー(接力賽)	A掣連打，B加速，左右交捧
障礙物競走(障礙賽)	A掣連打，B加速，十字掣避過阻礙
パン食イ競爭(食麵包比賽)	A掣連打，B加速，十字掣控制方向、向上跳



AVG/COLOR專用
發售商：KAPPA GAMES 光文社
發售日：預定2001日4月
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆1/2

KAPPA GAME 三色貓 HOMES GHOST PANIC

赤川次郎都玩GAME?

喜歡看小說的朋友，有沒有看過日本作家赤川次郎的小說呢？他可是科幻小說的表表者，正如在香港談論衛斯理會想起科幻小說。現在WSC即將推出以他其中一個最著名的系列－《三色貓》為藍本的遊戲，各位FANS有沒有興趣呢？遊戲將會以AVG來進行，當故事進行到某個階段後會出現分歧點，玩者要靠著選擇不同的答案來完成遊戲，當然結局將會變成如何要靠玩者自己決定啦！到底各位到最後是成為大偵探把謎團一一解開，或是什麼都不知道的死得不明不白呢？

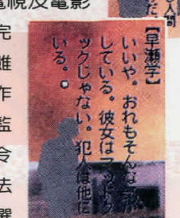


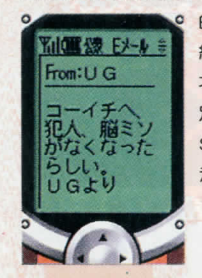
AVG/COLOR專用
發售商：OMEGA MICOT
發售日：預定12月
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆1/2

ANOTHER HEAVEN ~memory of those days~

同名唔同料

在日本廣受好評的《ANOTHER HEAVEN》現在推出遊戲，雖然名字一樣，可是內容卻跟電視及電影的內容沒什麼關係，是完全是兩段不同的劇情。雖然如此，遊戲還是由原作者飯田讓治先生負責監修，相信內容一定不會令各FANS失望吧？而玩法則是隨著故事進行出現選項，故事會依照玩者所選的回答而出現分歧，也許會有出乎意外的發展呢！而結局方面更差不多有二十多個之多，到底要玩多少次，出現多少種分歧才能完成呢？另外還有一個很特別的功能，就是此作可以對通WSG(WONDAN SWAN GATE)，玩者可以藉此收到一些有關遊戲的提示，以盡快得到HAPPY ENDING！





SLG
發售商：KCET
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

STAR COMMUNICATOR

養外星怪物



養動物相信不少人都試過，而什麼電子寵物更加不再新鮮。可是若育成的對像是一個外星人，各位又會不會覺得比較特別呢？話說地球跟一個很遠的外星種族作通信，並認識了當地的宇宙生物(STAR COMMUNICATOR)，到底人類能否跟「STAR COMMUNICATOR」和平並存呢？這些「STAR COMMUNICATOR」外表十分特別，全長60厘米，幼年時有如粘泥般，十分有趣。到底這位外星來客，能不能搶走那些電子貓狗的地位，在寵物世界佔一席位？



比賽規則：
參賽者每人將各有5分鐘時間進行遊戲，當限時結束後，將以當時之得分「VITAL CREDIT」分數計算各人之成績，最高得分之8人將可參加11月19日假奧海城舉行之決賽，爭取最高榮譽。
*比賽時必須出示由CAPCOM出版之「DINO CRISIS 2完全攻略本」
*比賽將以NORMAL難易度進行
*是次比賽不能使用有無限子彈之特殊SAVE
*參賽人仕必須年滿16歲或以上
*比賽途中玩者可自由購買武器、補充子彈或購買道具
*如參加人數超過預期之名額，將以抽籤形式決定，被抽中之參加者將有電話通知
緊急召集全港恐龍獵人
DINO CRISIS 2 獵龍者大賽本月底舉行！
由GAMEPLAYERS.COM.HK與CAPCOM合辦之「DINO CRISIS 2獵龍者大賽」，將於10月28日舉行，優勝者可獲豐富之獎金及獎品，冠、亞、季軍分別可獲現金獎$2000、$1000及$500，冠軍更可獲贈由DINO CRISIS 2監製「小林裕幸」親筆簽名之體驗版遊戲碟一隻，極具珍藏價值，各路高手萬勿錯過！
參加辦法
1.將姓名、年齡、身份證號碼及聯絡電話寫好，FAX到 22859889 報名
2.填妥GAMEPLAYERS或GAMEPLUS刊登之報名表格，寄 信封面註明「參加DINO CRISIS 2比賽」
3.將姓名、年齡、身份證號碼及聯絡電話 e-mail 到 jjwong@gameplayers.com.hk，標題請註明「參加DINO CRISIS 2比賽」
初賽日期：10月28日
地點：灣仔皇后大道東加怡保險中心40樓
gameplayers.com.hk
時間：3:00~5:30
姓名
身份證號碼
聯絡電話
年齡
(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED
gamePlayers.com.hk



機種： Dreamacst
發售日： 2000年11月16日
價格：5800日圓

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE











一直受到眾玩家好評的《BIOHAZARD》系列，其第三作已決定移植到Dreamcast去，並於11月16日發售，除了把PS版完全移植之外，畫面質素亦會相對地提高，而且更會追加一些新要素在遊戲內，只有DC才有的！所以身為FANS的你又怎會錯過。

能夠打倒「恐怖」的會是誰?



今次的第三作，增加了一個名叫「LIFE SELECTION」的系統，在一些特定的情況(多是在危急的時候)，畫面便會出現兩項選擇，這時選擇不同的選項便會有不同的情況發生，從而令故事流程有所不同，這樣亦增加了刺激感，你有勇氣面對這種「恐怖」嗎？



追加新要素



誠如前文所說，DC版的《BIOHAZARD 3》除了畫面質素提高之外，也會有追加的新要素，而這些要素是：追加海外版的新難易度、對應NETWORK以及追加新的服裝，真是多姿多采。



讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

10月

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
19日	■普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 燈火未熄滅之時 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	■普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 夢之終焉 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	BRAVE SWORD	SAMMY	5800日圓(預定)	SRPG
	GUN HOBRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
26日	■靈劍～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	■DYNAMITE SOCCER 2000	AMAX	5800日圓	SPT
	■北斗之拳 世紀末救世主傳說	BANDAI	5800日圓	ACT
	■POCKET DIGIMON WORLD WIND BATTLE DISC	BANDAI	2800日圓	RPG
	高2→將軍	ASK	4800日圓	AVG
	悉尼2000	CAPCOM	5800日圓	SPT
	HUNTER×HUNTER～幻之GREEN ISLAND～	KONAMI	OPEN價格	SRPG
	SuperLite 1500 Series QIX 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	不思議刊事	CAPCOM	4800日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES THE便利店～獨佔那條村吧！～	HAMSTER	1500日圓	SLG
	LITTLE PRINCESS+1 MARU王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series SPACE CHASER 2000	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	戰術職業棒球～監督之采配～	KONAMI	OPEN價值	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.39 THE麻雀2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.40 THE將棋2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.41 THE REVERSI 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.42 THE圍棋 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.43 THE花札2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.44 THE CARD 2	D3 PUBLISHING	1500日圓	TAB
	MAJOR WAVE 1500 SERIESPUZZLE MANIA	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BLUE BREAKER笑顏之約定	HAMSTER	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES雷電DX	HAMSTER	1500日圓	STG
下旬	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG

11月

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
2日	■FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	3800日圓	SLG
	TALL TWINS TOWER	TECHNO SOLEIL	3800日圓	PUZ
	KERO KERO KING	MEDIA FACTORY	5800日圓	SPT
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT OYMPIA SPECIAL	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	THE BEST BUY VIRTUA PACHISLOT V～山佐・北電子・OYMPIA	MAP JAPAN	2800日圓	SLG
	CHAMPIONSHIP BASS	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	DISC DERBY創造名馬！(復刻版)	BAZ	2800日圓	SLG
9日	GGS20000 SERIES RC REVENGE	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
	Major Wave 1500 Series 團團轉方塊	NUSITE	1500日圓	PUZ
	SOLID LINK～TOWER SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	SOLID LINK～DUNGEON SIDE～	HECT	2000日圓	RPG
	SMASH COURT 3	NAMCO	5800日圓	SPT
	★普及版1500日圓SERIES RUNABOUT 2普及版	MEDIA RING	1500日圓	RAC
16日	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	天空之RESTAURANT	MEDIA FACTORY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.46麻雀落下遊戲～落雀～	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.45 THE拆磚2	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.47 SKATEBOARD	D3 PUBLISHING	1500日圓	SPT
	★Value 1500必殺PACHISLOT STATION	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	★山佐Digi GUIDE M771	YAMASA ENTERTAINMENT	2500日圓	SLG
	★必殺PACHISLOT STATION 5～INVADER 2000～	SUNSOFT	3800日圓	SLG
22日	■SUPER HERO作戰DAIDAL之野望	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	■SUPER HERO作戰DAIDAL之野望 限定版	BANPRESTO	9800日圓	RPG
	THE・音樂指揮家ENCORE DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	2800日圓	ETC
	ZOIDS帝國VS共和國～機械生物之遺傳因子～	TOMY	5800日圓	SLG
	pop'n music DISNEY TUNES	KONAMI	OPEN價格	SLG
	THE GRINCH	KONAMI	OPEN價格	AVG
30日	立體忍者活劇 天誅貳	ACQUIRE	5800日圓	ACT
	THE占卜5～神秘之RUNE占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜6～水星之非常九星占星術～	VISIT	1800日圓	ETC
	GGS2000 SERIES R/C STUNT COPTER	TAITAS JAPAN K.K.	2000日圓	ETC
	ROCKMAN X5	CAPCOM	5800日圓	ACT
	PATLABOR GAME EDITION	BANDAI VISUAL	6800日圓	ACT
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series THE DRUGSTORE(暫稱)	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series PUZZLE MANIA 2	HUMSTAR	1500日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series BLUE BREAKER BURST～微笑給你～	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	Dance Dance Revolution Disney Tunes	KONAMI	OPEN價格	SLG
	TALES OF ETERNIA PRIMIUM BOX	NAMCO	9800日圓	RPG
	日物SELECT VOL.3 FAMILY BOWING	日本物產	1980日圓	SPT
	日物SELECT VOL.4 VIRTUAL競艇'98	日本物產	2980日圓	SPT
	麻雀de遊玩(來玩麻雀吧)	VING	2980日圓	TAB
	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	OPEN價格	AVG
	射鵰英雄傳	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	★CULDCEPT EXPANSION PLUS	MEDIA FACTORY	2800日圓	TAB
	★REACH麻雀	PONY CANYON	6800日圓(預定)	TAB
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION CRONO CROSS	SQUARE	3800日圓	RPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS WONG FEI FONG ver	SQUARE	3800日圓	RPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION XENOGEARS EREHAYYM VAN HOUTEN	SQUARE	3800日圓	RPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION PARASITE EVE 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	★PACHISLOT帝王～BEAT THE DRAGON 2～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200日圓	SLG
下旬	■嗶嗶TRUMP大戰(暫稱)	HORI	6500日圓	TAB
	■嗶嗶PARTY(暫稱)	HORI	3980日圓	ETC
	GOGO I LAND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SLOT!PRO～大江戶櫻吹雪2～	日本TELENET	2900日圓(預定)	SLG
11月	■WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	5800日圓	RAC
	電光火石MICRO RUNNER ～MANIAC博士之秘策～	SPIKE	5800日圓	RAC
	DIORAMS	PONOS	5800日圓	TAB
	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980日圓	PUZ
	BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	6800日圓	SLG
	Palor!PRO SPECIAL(暫稱)	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	★普及版1500 SERIES探偵神宮寺三郎 未完之REPORT 普及版	MEDIA RING	1500日圓	AVG
	★普及版1500 SERIES ZAP! SNOWBOADING TRIX普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT

12月以後

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
12月7日	■'98甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	■'99甲子園(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	■甲子園 V(廉價版)	魔法	1500日圓	SPT
	■將棋最強 向職業棋士學習(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	■將棋最強2(廉價版)	魔法	1500日圓	TAB
	■花火(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	■PET PET PET(廉價版)	魔法	1500日圓	SLG
	RPG創作室4	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	★你的感覺、我的心(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARTA	2800日圓	AVG
	★COMBAT CHORO Q(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	RAC
	★DX社長GAME(THE BEST TAKARAMONO)	TAKARA	2800日圓	TAB
	★輕鬆購買1980 SERIES CART RACE 決勝負的是甩尾	MEDIA GALLOP	1980日圓	RAC
	★輕鬆購買1980 SERIES撞磚 用破壞來HELP！	MEDIA GALLOP	1980日圓	ACT
	★輕鬆購買1980 SERIESBASEBALL和職業總美的草野球	MEDIA GALLOP	1980日圓	SPT
	★MARU安SERIES 7 WOLFFANG	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	★MARU安SERIES 8 AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	★MARU安SERIES 9 ASANSIA～魔杖之咒縛～	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	★牧場物語～HARVEST MOON FOR GIRL～	PACK IN SOFT	3800日圓	SLG
12月14日	VIRTUAL飛龍之拳HG	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	★PACHISLOT ARUZE王國4	ARUZE	5800日圓	SLG
	★PACHISLOT ARUZE王國4 DELUXE BOX	ARUZE	8800日圓	SLG
12月21日	■在遊戲中學習SERIES 在遊戲中記漢字檢定1100漢字	NAGASE	2800日圓	ETC
	幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800日圓	TAB
	★Major Wave 1500 SERIES THE便利店2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500日圓	SLG
	★Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500日圓	RPG
	★改新！！DERBY ANALYST	MEDIA ENTERTAIMENT	4800日圓	SLG
	★山佐Digi GUIDE・梅花月R	YAMASA ENTERTAIMENT	2500日圓	SLG
12月28日	★MRS PACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	4800日圓	ACT
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
	★HEIWA Parlor!PRO交給不二子吧SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	■PUYO PUYO BOX	COMPILE	4980日圓	PUZ
	工作式人生GAME目標是職業王	TAKARA	4800日圓	TAB
	DX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800日圓	SLG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	THE心理GAME 9	VISIT	1500日圓	ETC
	多啦A夢3魔界之地下城	EPOCH社	5800日圓	RPG
	THE・音樂指揮家MERRY CHRISTMAS	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
	古惑狼嘉年華	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800日圓	ETC
	★DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANDAI	5800日圓	TAB
	★普及版1500 SERIES九龍城	MEDIA RING	1500日圓	不詳
	★普及版1500 SERIES麻雀鳥頭紀行 普及版	MEDIA RING	1500日圓	TAB
	★KIDS STATION咕嚕咕嚕TOWN花丸君	ATLUS	4900日圓	ETC
	★KIDS STATION HELLO KITTY之談話TOWN	ATLUS	4900日圓	ETC
	★私立鳳凰學園1年純愛組	J・WING	3800日圓(預定)	不詳
	★PACHISLOT帝王～BATTLE KNIGHT・ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAIMENT	4800日圓	SLG

2000年發售

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
2000年秋	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2000年冬	■METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	■FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
	■FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	Eithea	ATLUS	6800日圓(預定)	RPG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
2000年	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800日圓	RPG

2001年發售

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
1月11日	忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980日圓	PUZ
1月18日	■風雨來記	F・O・G	5800日圓	AVG
1月	■本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	■NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	不詳
	★普及版1500日圓SERIES LOVE★PARA LOVELY東京PARAPARA娘	MEDIA RING	1500日圓	不詳
2月1日	MAGICAL 1500大江戶風水因果律 花火2	魔法	1500日圓	SLG
	MAGICAL 1500 KILLER BASS	魔法	1500日圓	SPT
3月	■HAPPY DIET(暫稱)	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
春	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series風水入門	SUCCESS	1500日圓	ETC
	音樂創作室3	ENTERBRAIN	5800日圓	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	X-MEN	SUCCESS	5800日圓(預定)	FIG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800日圓(預定)	ACT
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之鍋	PANDONA	1980日圓	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	★天五(暫稱)	KID	價格未定	不詳

發售日未定

遊戲名稱	發行商	售價	類型
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
螢氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
★SD GUNDAM英雄傳(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

PlayStation 2

10月

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
26日	EXTREME RACING SSX	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT

11月

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
2日	■DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE	ENIX	6800日圓	ACT
	G1 JOCKEY 2	KOEI	6800日圓	SLG
	beatmania II DX 3rd style	KONAMI	OPEN價格	SLG
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	麻雀悟空 大聖	ARTDINK	4700日圓	TAB
	SUPER VALUE SET WINNING POST 4 MAXIMUM & G1 JOCKY 2	KOEI	11800日圓	SLG
16日	SILENT SCOOP	KONAMI	OPEN價格	STG
	SNOWBOARD HEAVEN	CAPCOM	6800日圓	SPT
22日	SUNRISE英雄譚R	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
30日	UNiSON	TECMO	6800日圓(預定)	ACT
下旬	THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
11月	Angelique Toris	KOEI	7800日圓	SLG
	東大將棋 四間飛車道場	每日Communication	價格未定	TAB
	Angelique Toris PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG

12月

日期	遊戲名稱	發行商	售價	類型
7日	SIDE WINDER MAX	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	STG

遊戲發售時間表

	GREATEST STRIKER	TAITO	6800日圓	SPT
14日	麻雀宣言 叫著來食糊！(暫稱)	TAITO	價格未定	TAB
21日	■機動戰士GUNDAM	BANDAI	6800日圓(預定)	STG
	■HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800日圓(預定)	RAC
	■BLOOD THE LAST VAMPIRE上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■BLOOD THE LAST VAMPIRE下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■天使之禮物MARU王國物語	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	■天使之禮物MARU王國物語(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	RPG
上旬	★COLORIO明信片PRINT	EPSON	3800日圓	ETC
中旬	■DREAM AUDITION 2	JALECO	6800日圓(預定)	ETC
12月	■WIN BACK	KOEI	6800日圓	ACT
	■CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ACT
	■Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓	SLG
	■DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	RPG



各位PS2機主極之期待的SCE大作RPG《DARK CLOUD》已決定在本年內發售！而遊戲的故事和系統亦開始明確起來，玩者在遊戲內的目的是要在冒險中找回「失去的世界」的部件(RPG部份)，然後再利用它們重新建設起屬於自己的村落(育成SLG部份)。

	■LAKE MASTER EX	DAZ	5800日圓	SPT
	CHORO Q HG	TAKARA	6800日圓	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	MAMIMUMEMO之PRINT HOUR	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800日圓	SPT
	DOG OF BAY(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	超高速圍棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速將棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速麻棋(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	超高速REVERSI(暫稱)	SUCCESS	2000日圓	TAB
	CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800日圓	RAC
	GAME SELECT 5洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	★TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	價格未定	RAC
	★D.N.A.	HUDSON	6800日圓(預定)	AVG
	★GOLF PARADISE DX	T&E SOFT	5800日圓	SPT
	★KURI KURI MIX	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	★TRUCK狂走曲～愛與悲傷的RODEO～	METRO	價格未定	RAC



最近在機舖中出現過，機身極之大型的貨櫃車賽車遊戲《TRUCK狂走曲》，再在已決定移植到PS2上。本作品本來是使用PS互換底板製作的，因此移植到PS2上後其畫面質素當然都到大幅提昇！而且遊戲還會加入多個街機沒有的新模式，和將玩者可使用的司機由4人增至8人！

2000年發售

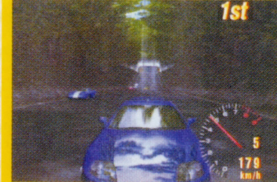
秋	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	我是監督！～激戰的球季～	ENIX	6800日圓	SLG
冬	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	成為Pilot吧！2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	ONE FOURTH	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	7(SEVEN)～MORMOSS之騎兵隊～	NAMCO	價格未定	RPG
	第一神拳VICTORIUS BOXERS	ESP	價格未定	SPT
	★HAPPY!HAPPY!BOARDERS	ATLUS	價格未定	SPT
2000年	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	劍豪	元氣	6800日圓	ACT

今冬發售

	■CARRIER～The Next Mutaion～(暫稱)	JALECO	價格未定	AVG
	■EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	■我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	首都高BATTLE 0	元氣	6800日圓(預定)	RAC
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
	Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

2001年發售

1月11日	SPACE VENUS featuring MORNING娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800日圓	ETC
1月25日	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
1月	■TECHNICTIX	ARIKA	價格未定	PUZ
	■機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT
2月	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
3月	■TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	■波洛古羅斯物語III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800日圓(預定)	SLG
	★KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
2001年初	■GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC



《GRAN TURISMO 2000》已經正式改名為《GT 3》，據開發人員表示這是因為遊戲的質素和內容已經足夠成為《GT》系列的正統續集，實在令人期待！和PS2發售時公佈的畫面相比，現在《GT3》的畫面進步了不少，感覺越來越真實！到底《GT3》會不會成為PS2首套銷量有100萬以上的作品？

春	■機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	■實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	■NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	對局麻雀 在網上食糊！(暫稱)	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	GALLOP RACER最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM最新作(暫稱)	TECMO	價格未定	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2 (暫稱)	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	★鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳

發售日未定

	■電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT		價格未定
ACT				
	Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	空戰(暫稱)	角川書店	價格未定	STG
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	NAVY-FORCE(暫稱)	JALECO	價格未定	ACT

Dreamcast

10月

19日	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	5800日圓	ARPG
	SEGA MARINE FISHING	SEGA	5800日圓	SPT
26日	■JOJO奇妙之冒險 往未來之遺產for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	3800日圓	FIG
	悉尼2000	CAPCOM	5800日圓	SPT
	平成麻雀莊 連咪版	MICRONET	6800日圓	TAB
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	TAB
	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
下旬	■集合！團團轉溫泉BB	SEGA	2800日圓	ETC

11月

2日	JET COASTER DREAM 2	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	6800日圓	RPG
9日	TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MARS MATRIX	CAPCOM	5800日圓	STG
	Dreamstudio	SEGA	6800日圓	PUZ
	★MARIONETTE HANDLER 2	MICRONET	價格未定	SLG
16日	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(預定)	SLG
	AERO DANCING F轟翼之初飛行	CRI	3800日圓	SLG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	5800日圓	AVG
22日	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
23日	■SEGA TETRIS	SEGA	2800日圓	PUZ
	■POWER SMASH	SEGA	5800日圓	SPT
30日	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～	SEGA	5800日圓	ETC
	QUIZ我的女神～與戰鬥之翼在一起～LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
下旬	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG

12月

7日	■燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■CHARGE'N BLAST	SIMS	4800日圓	STG
	■青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	5800日圓	AVG
12日	■ELDORADO GATE第2卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
14日	■創造球會特大號J.LEAGUE創造職業球會	SEGA	5800日圓	SLG
	SAMBA DE AMIGO ver2000	SEGA	5800日圓	SLG
	DIGICO之MY BROWSER	ISAO	2480日圓	ETC
21日	■幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	5800日圓	FIG
	■SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	■DAYTONA USA 2001(暫稱)	5800日圓	RAC	
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	PHANTASY STAR ONLINE初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
28日	■CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC

	■CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
12月	■來玩哥爾夫球吧2新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT
	Never 7～the end of infinty～	KID	價格未定	AVG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	5800日圓(預定)	FIG
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	BASS RUSH DREAM～ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP～(暫稱)	VISCO	5800日圓	SPT
	NEPPACHI IV@VPACHI	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	NEPPACHI V@VPACHI	DAIKOKU電機	價格未定	SLG

2000年

冬	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
2000年	■RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	MACROSS M3	翔泳社	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

2001年

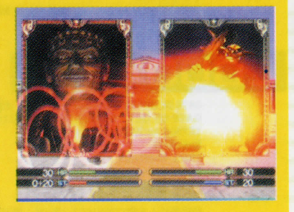
1月	■ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	■ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	■HUNDRED SWORDS	SEGA	5800日圓	RPG
	■HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
2月	■ELDORADO GATE第3巻	CAPCOM	2800日圓	RPG
	■ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	■ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV
	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC



本來這套《MSR》是DC機主年尾期待作之一，但現在卻要延期至下年年頭(咁未同《GT3》撞期？)，比較可惜。這遊戲理論上應該已經完成，因為它的歐洲版在下個月就會推出。另外由於遊戲中使用的多邊形數太多(因為要完全顯示複雜的背景)，《MSR》的流暢度只是每秒30格，看慣了1/60秒畫面的人可能會覺得太怪呢！

	■MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
3月	NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	★瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
4月	■ELDORADO GATE第4巻	CAPCOM	價格未定	RPG
春	■Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	SRPG
	■櫻大戰3～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	■NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MYSTEREET	ABEI	價格未定	AVG
2001年	■ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	★CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB

《CULDCEPT》是遊戲界最受歡迎的TRADING CARD遊戲，相信不少玩者都極之期待它的新作推出。現在《CULDCEPT》已決定會在DC上推出，而且這不只是移植這樣簡單，DC版不論是在遊戲的地圖、規則、故事等全部都已煥然一新，而且它更是對應了網路對戰！到底香港會不會支援它呢？值得期待。



發售日未定

仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
FLAG LANCE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
SAINT POPINS(暫稱)	NEXTECH	價格未定	不詳
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
FIGHTING VIPERS 2(暫稱)	SEGA	價格未定	FIG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ

NINTENDO 64



21日	■PERFECT DARK	任天堂	5800日圓	ACT
	■PERFECT DARK(連攜張記憶卡版)	任天堂	7800日圓	ACT

11月

10日	CUSTOM ROBOT V2	任天堂	6800日圓(預定)	ACT
21日	■罪與罰～地球之繼承者～	任天堂	5800日圓	STG
22日	■ROCKMAN DASH	CAPCOM	6800日圓	ARPG
27日	■BANJO和KAZOOIE之大冒險2	任天堂	6800日圓	ACT
30日	Dance Dance Revolution featuring Disney Dancing Museum(暫稱)	KONAMI	7800日圓	SLG
11月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

12月

7日	■MARIO PARTY 3	任天堂	5800日圓	ACT
14日	■POKEMON STADIUM金銀CRYSTAL	任天堂	6800日圓	ETC
12月	■MICKEY'S SPEEDWAY USA(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC
	ECHO DELTA(暫稱)	任天堂	5800日圓	STG

2001年

1月	■動物番長(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2月	動物之森(暫稱)	任天堂	5800日圓	SLG
春	SUPER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT

發售日未定

FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年

秋	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO GEO

12月

12日	■THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	38000日圓	FIG

《KOF2000》雖然在玩家之間的口碑只是一般，但在街機它仍然是最受歡迎的格鬥遊戲，始終香港玩家對它真是難捨難離。作為NEO GEO最後一擊(？)，我想各位NEO GEO的機主都應該買一套《KOF2000》回家做紀念。不過話說回來，SNK為什麼不推出它的CD版？



NEO-GEO POCKET

10月

26日	★PACHISLOT ARUZE王國POCKET DELDOL2	ARUZE	3800日圓	SLG

11月

23日	■BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	3800日圓	SPT
	■NIGERONPA	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
11月	■INFINITY cure(暫稱)	KID	4800日圓	AVG

GAMEBOY

10月

19日	CYBORG KURO 2～WHITE WOOD之逆襲～(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
20日	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
21日	■怪人ZONA	任天堂	3800日圓	ETC

遊戲發售時間表

27日	■JET DE GO！	ALTRON	4500日圓	SLG
	將□形的頭腦變成○形 圖形之達人	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	將□形的頭腦變成○形 圖形之達人SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC
31日	大刀GB(暫稱)	KEMCO	4200日圓(預定)	ACT

11月

1日	■MARIO TENNIS GB	任天堂	3800日圓	SPT
3日	■血與汗與淚之高校棒球	J WING	4800日圓(預定)	SPT
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4700日圓	SLG
10日	TALES OF FANTASIA	NAMCO	4500日圓	RPG
16日	Dance Dance Revolution GB 2(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
17日	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	4300日圓	RPG
21日	■MONSTER TACTICS	任天堂	3800日圓	RPG
22日	AIR FORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	4300日圓	SLG
	GRINCH(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	pop'n Music GB Disney tunes(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
24日	■仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	3980日圓	SRPG
30日	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	4300日圓	AVG
中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	價格未定	RPG
	歡迎來到Pia Carrot！2.2	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	金田一少年之事件簿～第10年的招待狀～	BANPRESTO	3980日圓	AVG

12月

1日	■GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4800日圓	RPG
	六門天外MONSTER COLLECTION KNIGHT GB	角川書店	4300日圓(預定)	RPG
	SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	AVG
	叮噹之STUDY BOY學習漢字GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	叮噹之STUDY BOY九九GAME(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ETC
	SPACE NET SN-01(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SPACE NET SN-02(暫稱)	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	唐老鴨 告訴DAISY	UBI SOFT	4300日圓	ACT
8日	電車GO！2	CYBER FRONT	5200日圓	SLG
	DIGIKO之麻雀PARTY	KING RECORD	3980日圓	TAB
	GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓(預定)	RPG
	★DA!DA!DA!突然用咭來占卜!?	VIDEOSYSTEM	4500日圓	ETC
14日	■POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION	任天堂	3800日圓	RPG
15日	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	～進攻COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	4500日圓	ARPG
	HAMSTER PARADISE 3	ATLUS	4300日圓	SLG
22日	■可愛寵物店物語2	TAITO	4200日圓	SLG
	★好朋友COOKING SERIES 1美味的餅店	MTO	3980日圓(預定)	不詳
12月	■元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	■SAMURAI KID	KOEI	價格未定	ACT
	■DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	SILVERIA FAMILY 2(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	AVG
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	蒼鼠俱樂部2	JORDAN	價格未定	SLG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	桃太郎傳說1→2	HUDSON	價格未定	RPG
	自爆小子GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG

2000年

秋	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	COMMAND MASTER	ENIX	5900日圓	RPG
冬	■WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	■WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	■WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
2000年	■GRAND CASINO	ALTRON	價格未定	ETC
	■PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	價格未定	PUZ
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	BILLIARD CLUB	ALTRON	價格未定	SPT
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ
	★RAINBOW ISLAND	ALTRON	價格未定	ACT
今冬				
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	心跳傳說 魔法陣咕嚕咕嚕	ENIX	6400日圓(預定)	RPG
	HEROHERO君(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG

2001年

1月	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～(暫稱)	任天堂	3800日圓	ARPG
	★好朋友寵物SERIES 4可愛的小貓	MTO	3980日圓(預定)	SLG
2月	■From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
3月	過來吧LASCAL	TAM	4500日圓	ETC
春	★麥當粔物語(暫稱)	TDK CORE	4500日圓	不詳
2001年	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實～天空之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	POCKET KING	NAMCO	價格未定	SLG

發售日未定

	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	MINI GAME推出了(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	GAME BOY DRAGON QUEST III往傳說去…	EINX	價格未定	RPG
	★GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	★MOBILE GOLF	任天堂	價格未定	SPT
	★CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
	★在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	不詳

GAME BOY ADVANCE

2001年發售

3月21日	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暫稱)	KOANMI	價格未定	RAC
3月	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
春	■POCKET GT-A(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	■WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	3980日圓	SLG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT

發售日未定

	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GOLF MASTER AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	多拉A夢(暫稱)	EPOCH社	價格未定	ACT
	TWENTY和魔法之寶石(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	TOP GEAR全日本GT選手權(暫稱)	KEMCO	價格未定	RAC
	松本零士之SPACE HEXITE X(暫稱)	JORDAN	價格未定	PUZ
	我是航空管制官(暫稱)	TAM	價格未定	SLG
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY(暫稱)	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	ETC
	★馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SLG
	★TACTICS ORGE外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	★鼻尖合戰	任天堂	價格未定	不詳
	★MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	RPG	
	★WARIO LAND 4(暫稱)	任天堂	ACT	

Wonder Swan

12月

9日	FINAL FANTASY	SQUARE	4800日圓	RPG
	FINAL FANTASY(特製COLOR主機同梱版)	SQUARE	9999日圓	RPG
	GUNPEY EX	BANDAI	2980日圓	PUZ
	LIME RIDER・KERORICAN	BANDAI	3980日圓(預定)	ACT
14日	■在哪裡也是蒼鼠3出門的SAFFRAAN	BEC	3800日圓(預定)	ETC
21日	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
中旬	DIGIMON ADVENTURE 02 D1TAMER(暫稱)	BANDIA	3980日圓	RPG
下旬	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～(暫稱)	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
12月	SOROBANG	加賀TEC	3980日圓(預定)	PUZ
	仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG

2000年發售

	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
今冬				
	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
	WILD CARD(暫稱)	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

1月11日	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月	■機動戰士GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
	WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓	AVG
	FLASH～戀人君～(暫稱)	光文社	3800日圓	AVG
	KING BREEDER(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳
2月	■SD GUNDAM英雄傳 騎士GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	■SD GUNDAM英雄傳 武者GUNDAM編(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	■PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
3月	■WIZARDARY SCENARIO 1狂王之試練場(暫稱)	BANDAI	4500日圓	RPG
	POCKET內的多啦A夢(暫稱)	BANDAI	4500日圓	ETC
春	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	4300日圓(預定)	AVG
	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	價格未定	FIG

發售日未定

	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG

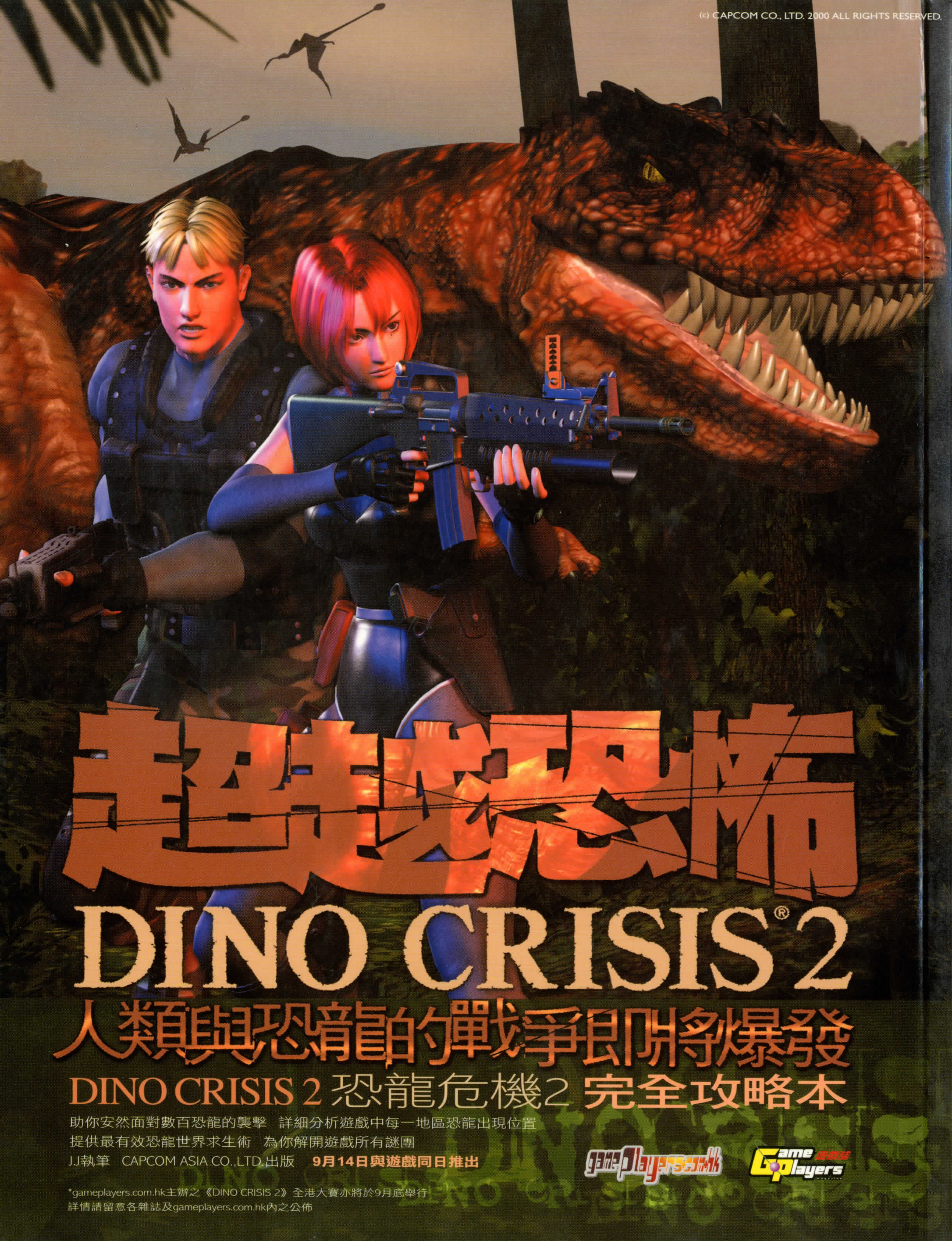
NINTENDO GAMECUBE

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG


汉化
测试版
游戏
中国制造


互動
遊戲誌


(c) CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
超越恐怖
DINO CRISIS® 2
人類與恐龍的戰爭即將爆發
DINO CRISIS 2 恐龍危機2 完全攻略本
助你安然面對數百恐龍的襲擊　詳細分析遊戲中每一地區恐龍出現位置
提供最有效恐龍世界求生術　為你解開遊戲所有謎團
J.J執筆　CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版　9月14日與遊戲同日推出
*gameplayers.com.hk主辦之《DINO CRISIS 2》全港大賽亦將於9月底舉行
詳情請留意各雜誌及gameplayers.com.hk內之公佈
Game Players